

**PENGUNAAN MULTIMEDIA  
DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB:  
SATU KAJIAN KES**

**SHARIFAH FATIMAH BINTI WAN JAMEL**

**FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK  
UNIVERSITI MALAYA  
KUALA LUMPUR**

**2013**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA  
DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB:  
SATU KAJIAN KES**

**SHARIFAH FATIMAH BINTI WAN JAMEL**

**TESIS DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI  
KEPERLUAN BAGI  
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH**

**FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK  
UNIVERSITI MALAYA  
KUALA LUMPUR**

**2013**







# UNIVERSITI MALAYA

## PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Nama: **Sharifah Fatimah Binti Wan Jamel** (No. KP: **700709135082**)

No. Pendaftaran/ Matrik: **THA040003**

Nama Ijazah: **Doktor Falsafah**

Tajuk Tesis ("Hasil Kerja ini"): **Penggunaan Multimedia Dalam  
Pengajaran Bahasa Arab: Satu Kajian Kes**

Bidang Penyelidikan: Kaedah Pengajaran Bahasa Arab

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa:

- (1) Saya adalah satu- satunya pengarang/penulis Hasil Kerja ini;
- (2) Hasil Kerja ini adalah asli;
- (3) Apa- apa penggunaan mana- mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa- apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana- mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dinyatakan dengan se jelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan dalam Hasil Kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa- apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabahnya tahu bahawa penghasilan Hasil Kerja ini melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hakcipta Hasil Kerja ini kepada Universiti Malaya ("UM") yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hakcipta di dalam Hasil Kerja ini dan apa- apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa juga bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan Hasil Kerja ini saya telah melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang- undang atau apa- apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon

Tarikh

Diperbuat dan sesungguhnya diakui di hadapan,

Tandatangan Saksi

Tarikh

Nama:

Jawatan:

## ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk membincangkan tentang penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Tinjauan terhadap persepsi guru dan pelajar tentang penggunaan perisian serta perintegrasian multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab serta tinjauan terhadap persepsi pelajar tentang penggunaannya dalam penguasaan kemahiran belajar telah dijalankan berdasarkan objektif khusus kajian. Elemen- elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dengan pangajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah juga dibincangkan untuk mengukuhkan dapatan. Metodologi kajian ini adalah berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Temu bual dan pemerhatian digunakan untuk pengumpulan data daripada informan untuk mendapatkan maklumat tentang proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab yang dijalankan manakala soal selidik digunakan untuk meninjau persepsi pelajar tentang penggunaan dan penguasaan kemahiran belajar. Penyelidik telah menjalankan temu bual dengan lima (5) orang guru dan 19 orang pelajar tingkatan empat yang terlibat secara langsung dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama di negeri Sarawak. Seramai 502 orang pelajar terlibat dengan soal selidik bagi mendapatkan persepsi mereka tentang penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Hasil kajian menunjukkan penggunaan perisian multimedia memainkan peranan penting dalam pengajaran bahasa Arab. Ini kerana ia boleh merangsang domain kognitif pelajar agar mesej pengajaran yang disampaikan boleh difahami dan diingat dalam jangka masa yang lama. Selain itu, pengintegrasian elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, animasi dan warna yang dipaparkan melalui laman utama dan antara muka memberi kesan yang mendalam dalam menggalakkan proses mental dan mengaktifkan deria dan minda pelajar di dalam bilik darjah terutamanya pelajar yang mempunyai aras pengetahuan dan kecekapan yang rendah (*low- knowledge level*). Multimedia juga berperanan merangsang domain afektif pelajar kerana proses penyaluran mesej berlaku dalam keadaan yang bermakna dan berkesan. Proses pengajaran dan pembelajaran melalui perantaraan multimedia juga bertindak sebagai perangsang kepada domain psikomotor pelajar kerana wujud interaksi bermakna antara guru, pelajar dan bahan pengajaran. Pelajar bertindak secara responsif kerana wujud rasa yakin diri (*self-esteem*) di kalangan mereka. Satu reka bentuk perisian multimedia yang menepati ciri- ciri reka bentuk bahan pengajaran harus dibina untuk mata pelajaran bahasa Arab untuk Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) dan Kelas Aliran Agama (KAA) di Malaysia. Perisian multimedia yang dibina yang menepati piawaian yang telah ditetapkan oleh pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) hendaklah disediakan di sekolah- sekolah tersebut agar proses pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara bermakna, seterusnya dapat meningkatkan prestasi pelajar di dalam peperiksaan awam.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research was to discuss on the usage of multimedia in teaching Arabic language. Analysis on the perception of the teachers and students on the usage of software with multimedia integration in the pedagogy of teaching Arabic language and reviews on the students' perception towards its usage in mastering the study skill were done based on this research's focus objective. The most effective elements in teaching Arabic grammar suitable to the teaching and learning in the classroom, were also discussed to strengthen the findings. The methodology of this research was in the forms of qualitative and quantitative. Interviews and observations were used to collect data from informants concerning information on the teaching and studying processes of Arabic language whereas surveys were done to look into the students' perception on usage and mastering study skill. Researcher has done interviews with five (5) teachers and nineteen (19) Form Four students whom were directly involved in the teaching and learning processes of Arabic language at Sekolah Menengah Kebangsaan Agama in Sarawak. A total of 502 students were involved in the questionnaires used to gain their perception on the usage of multimedia integrated software in teaching Arabic language. Outcomes of the research showed that the usage of multimedia software played a vital role in teaching Arabic language. This was because it stimulated the students' domain cognitive to retain and remember for longer period the message of the teaching. Apart from that, the integration of multimedia elements such as texts, graphics, audio, animation and colors displayed at the main page and interface gave strengthening impact in motivating mental processes and activating students' senses and thought in the class room especially for those students with low knowledge and skill levels. Multimedia also acted in energizing students' affective domain because the delivery of the message took place in conducive and meaningful environments. The processes of teaching and learning through multimedia medium also acted as motivator to the students' domain psychomotor due to the existence of interactions among teachers, students and study materials. The students acted responsively as they were confident. The design of software which meets the teaching specification should be build for Arabic language subject for Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) and Kelas Aliran Agama (KAA) in Malaysia. The multimedia software that meets the standards set out by the Ministry of Education Malaysia should be developed at schools so that teaching and studying processes could be accomplished meaningfully, where in the end, could increase the students' performance in public exams.

***Dedikasi Khas***

*Kepada*

*Syed Abdul Aziz, Suami Tercinta*

*Syed Habib Musthafa serta Syed Habib Asyraaf, Anak- anak  
Tersayang*

*Sharifah Aishah, Bonda Yang Dikasihi*

*Wan Jamel, Arwah Ayahnda (moga rohmumu dirahmati Allah)*

*Pengorbanan Kalian Ku Junjung Tinggi*

*Moga Allah Merahmati Kita Semua*

*Ya ALLAH, HambaMu Hanya Mengharap RedhaMU*

*Dalam Hidup Ini*

## **PENGHARGAAN**

Alhamdulillah Rabbil `Alamin, syukur kepada Allah kerana dengan rahmat dan keizinanNya, saya dapat menghabiskan penulisan tesis ini setelah menghadapi beberapa ujian dan dugaanNya. Terima kasih ya Allah kerana dugaan inilah yang mematangkan serta memberi sumber inspirasi kepada hambaMU agar meneliti serta memperbaiki hasil kerja ini dengan kemas dan teratur.

Terima kasih yang tidak terhingga kepada penyelia saya, Prof. Madya Dr Haji Mohammad bin Seman, yang telah banyak memberi bimbingan, nasihat serta sokongan. Tunjuk ajar dan panduan serta masa yang beliau korbankan semasa sesi perbincangan, memberi cadangan dan komen berkaitan tesis yang ditulis amat dihargai meskipun beliau sibuk dengan tugas harian.

Tidak lupa juga kepada Dr Akbar Haji Ibrahim, pakar penyelidikan yang banyak meluangkan masa untuk berbincang dan memberi idea yang bernas sepanjang proses penyelidikan dijalankan. Prof. Madya Dr Norsiah Fauzan yang mencurahkan idea dan panduan untuk melengkapkan penulisan tesis ini, tanpa jemu, juga kepada Dr Tiwi Kamidin. Dihadiahkan Sekalung penghargaan untuk mereka.

Kepada pengetua- pengetua SMKA negeri Sarawak dan bahagian pengurusan serta pihak Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak yang telah berkerjasama memberi kebenaran untuk saya menjalankan penyelidikan di sekolah- sekolah terlibat. Tak lupa juga kepada Jabatan pendidikan Islam dan Moral (JAPIM) yang banyak memberi maklumat penting berkaitan mata pelajaran Bahasa Arab Tinggi di SMKA.

Setinggi- tinggi ucapan terima kasih kepada sesiapa sahaja yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak langsung di dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, terutama guru- guru dan pelajar di seluruh Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak.

Akhir sekali, kepada rakan- rakan, sesiapa sahaja yang terlibat dalam menjayakan penyelidikan ini, yang nama mereka tidak disebut di sini, saya mohon maaf dan moga Allah permudahkan segala urusan kalian serta memberi rahmat dan hidayah agar kita semakin dekat denganNya.

## KANDUNGAN

	<b>Halaman</b>
<b>PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN</b>	ii
<b>ABSTRAK</b>	iii
<b>ABSTRACT</b>	iv
<b>DEDIKASI KHAS</b>	v
<b>PENGHARGAAN</b>	vi
<b>KANDUNGAN</b>	vii
<b>SENARAI JADUAL</b>	xiii
<b>SENARAI RAJAH</b>	xiv
<b>SENARAI SINGKATAN</b>	xviii
<b>SENARAI TRANSLITERASI</b>	xx
<b>BAB PERTAMA</b>	
<b>Pengenalan</b>	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Objektif Kajian	11
1.3 Persoalan Kajian	13
1.4 Permasalahan Kajian	14
1.5 Kepentingan Kajian	19
1.6 Definisi Konsep	26
1.6.1 Multimedia	28
1.6.2 Elemen-elemen dalam multimedia	30
1.6.2.1 Teks	30
1.6.2.2 Grafik	32
1.6.2.3 Animasi	32
1.6.2.4 Audio	34
1.6.3 Konsep Pengajaran Bermultimedia	35
1.6.4 Bahasa Arab	37
1.7 Rangka Kajian	39

## BAB KEDUA

### TINJAUAN KAJIAN DAN PENULISAN YANG BERKAITAN

2.1 Pendahuluan	41
2.2 Kerangka Teoritikal Kajian	42
2.2.1 Prinsip Pembelajaran Multimedia	43
2.2.1.1 <i>Prinsip Multimedia</i>	43
2.2.1.2 <i>Prinsip Imbangan Spatial</i>	44
2.2.1.3 <i>Prinsip Imbangan Masa</i>	44
2.2.1.4 <i>Prinsip Perkaitan</i>	45
2.2.1.5 <i>Prinsip Modaliti</i>	45
2.2.1.6 <i>Prinsip Ulangan</i>	45
2.2.1.7 <i>Prinsip Perbezaan Individu</i>	46
2.2.2 Persoalan Tentang Multimedia	47
2.2.2.1 <i>Kepada siapa perisian multimedia memberi kesan?</i>	47
2.2.2.2 <i>Bagaimana perisian multimedia berfungsi?</i>	47
2.3 Teori Kognitivisme	50
2.3.1 Proses Pengajaran-Pembelajaran Mengikut Teori Kognitivisme	51
2.3.2 Teori Kognitivisme dan Penggunaan Media	52
2.3.3 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	53
a. Pemprosesan Gambar	53
b. Pemprosesan Perkataan Yang Dituturkan	54
c. Pemprosesan Perkataan Bercetak	54
2.4 Teori Konstruktivisme	60
2.4.1 Pengaruh Konstruktivisme	60
2.4.2 Integrasi Teknologi Instruksional Dalam Persekitaran Pembelajaran Konstruktivisme	61
2.5 Kajian Lepas Tentang Kesan Multimedia Dalam Pembelajaran	62
2.5.1 Keberkesanan Multimedia Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran	63
2.5.2 Kesan Multimedia Terhadap Pencapaian Pelajar Dalam Pelajaran	65
2.5.3 Kesan Integrasi Multimedia Dalam Pembelajaran	68
2.5.3.1 <i>Laman Utama</i>	68
2.5.3.2 <i>Antara Muka (Interface)</i>	68
2.5.3.3 <i>Teks/tulisan</i>	69
2.5.3.4 <i>Audio</i>	71
2.5.3.5 <i>Grafik/gambar</i>	72
2.5.3.6 <i>Animasi</i>	74
2.5.3.7 <i>Warna</i>	75
2.5.4 Kesan Integrasi Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa	75
2.5.4.1 Kajian luar negara	75
a. Kajian meta- analisis berkaitan penggunaan integrasi multimedia dalam pembelajaran bahasa	75
b. Pemerolehan bahasa kedua melalui pembelajaran multimedia	77

i. Input yang dapat difahami	80
ii. Pemrosesan interaktif	82
iii. Output yang dapat difahami	86
2.5.4.2 Kajian tempatan	91
2.5.5 Kesan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab	92
2.5.5.1 Kajian tempatan	92
2.6 Kerangka Konseptual	95

## **BAB KETIGA**

### **METODOLOGI KAJIAN**

3.1 Pengenalan	101
3.2 Model Prosidur kajian	103
3.3 Sampel dan Populasi Kajian	104
3.4 Instrumen Kajian	105
3.4.1 Temu bual	105
3.4.1.1 Pengkategorian data temu bual dan soal selidik	107
3.4.2 Soal selidik (pelajar)	108
3.4.3 Pemerhatian pengajaran	109
3.5 Skop Topik Kajian (Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat)	112
3.6 Analisis Data	113
3.6.1 Analisis Profil	113
3.6.1.1 Profil guru	113
3.6.1.2 Profil pelajar	114
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	114
3.6.3 Analisis Data Kualitatif	114
3.6.4 Proses Pembinaan dan Pemurnian soal Selidik	117
3.7 Ringkasan	119

## **BAB KEEMPAT**

### **REKA BENTUK DAN APLIKASI PERISIAN MULTIMEDIA**

4.1 Pengenalan	120
4.2 Reka Bentuk Perisian Pengajaran Bermultimedia	121
4.2.1 Reka Bentuk Perisian Multimedia Bahasa Arab Tingkatan Empat	122
4.2.2 Elemen- Elemen Dalam Program Perisian Multimedia Bahasa Arab Tingkatan Empat	126
4.2.2.1 Laman utama	127
4.2.2.2 Antara muka	127
4.2.2.3 Teks (jenis, warna dan saiz)	127
4.2.2.4 Audio (kesan bunyi dan suara)	128
4.2.2.5 Grafik	128
4.2.2.6 Animasi	129
4.3 Objektif Reka Bentuk dan Aplikasi Perisian	130



4.3.1	Reka Bentuk Perisian Multimedia	131
4.3.1.1	Persembahan Permulaan	133
4.3.1.2	Paparan Unit Pelajaran	134
i	Unit Pelajaran Ketiga	135
ii	Unit Pelajaran Keempat	149
iii	Unit Pelajaran Kelima	155
4.3.2	Latihan Uji Minda	160
4.3.2.1	Unit Pelajaran Ketiga	162
i	Soalan 1	162
ii	Soalan 2	164
iii	Soalan 3	166
4.3.2.2	Unit Pelajaran Keempat	167
i	Soalan 1 dan 2	167
ii	Soalan 3 dan 4	170
4.3.2.3	Unit Pelajaran Kelima	172
i	Soalan 1	172
ii	Soalan 2	174
iii	Soalan 3	177

## **BAB KELIMA**

### **DAPATAN DAN PERBINCANGAN**

5.1	Pengenalan	179
5.2	Latar Belakang Responden	181
5.2.1	Profil Guru	181
5.2.2	Profil Pelajar	184
5.3	Dapatan Kualitatif	185
5.3.1	Temu Bual Guru dan Pelajar	186
5.3.1.1	Persepsi guru terhadap penggunaan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	186
a.	Persepsi guru terhadap kesan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	186
b.	persepsi guru terhadap kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	203
c.	persepsi guru terhadap kesan multimedia dalam pedagogi pengajaran Bahasa Arab	220
5.3.1.2	Persepsi pelajar terhadap penggunaan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	234
a.	Persepsi pelajar terhadap penggunaan multimedia dalam proses pengajaran Bahasa Arab	234
b.	Persepsi pelajar terhadap kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	243
c.	Persepsi pelajar terhadap kesan penggunaan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar	255

5.3.1.3	Elemen- elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran <i>al-Qawā'id Al-<sup>c</sup>Arabiyyah</i> yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah	264
5.4	Dapatan Kuantitatif	274
5.4.1	Soal Selidik Pelajar	274
5.4.1.1	Profil pelajar	274
5.4.2	Dapatan Soal Selidik Pelajar	275
5.4.2.1	Kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	275
5.4.2.2	Kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab	276
5.4.2.3	Kesan penggunaan perisian multimediadalam penguasaan kemahiran belajar	278
5.5	Dapatan Pemerhatian	279
5.5.1	Persembahan isi pelajaran menggunakan perisian multimedia	280
5.5.2	Interaksi antara guru dan pelajar semasa Menggunakan perisian multimedia	281
5.5.3	Interaksi antara pelajar dan bahan (perisian multimedia)	281
5.5.4	Interaksi sesama pelajar	282
5.5.5	Terdapat perubahan keadaan	283
5.6	Rumusan	284
5.6.1	Persepsi guru dan pelajar terhadap kesan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab.	284
5.6.2	Persepsi guru dan pelajar terhadap kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab.	290
5.6.3	Persepsi guru terhadap kesan penggunaan multimedia terhadap pedagogi pengajaran Bahasa Arab	294
5.6.4	Persepsi pelajar terhadap kesan penggunaan Multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar.	298
5.6.5	Elemen multimedia yang berkesan dalam Pengajaran <i>al-Qawā'id Al-<sup>c</sup>Arabiyyah</i> yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.	304

## **BAB KEENAM**

### **RUMUSAN DAN KESIMPULAN**

6.1	Kesimpulan	308
6.2	Implikasi	313
6.2.1	Implikasi kepada teori pembelajaran bahasa melalui persekitaran multimedia	314
6.2.1.1	Penghasilan satu model konseptual alternatif bagi	

	Pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab	314
6.2.2.2	Penghasilan dapatan kajian yang bermakna	316
6.2.2	Implikasi Secara Praktik	321
6.2.2.1	Kementerian Pelajaran Malaysia	322
6.2.2.3	Guru Bahasa Arab	323
6.2.2.4	Pelajar	323
6.2.2.5	Pedagogi pengajaran Bahasa Arab	326
6.3	Cadangan	328
6.3.1	Kementerian Pelajaran Malaysia	328
6.3.2	Institut Pendidikan Guru Malaysia	329

## **BIBLIOGRAFI**

## **LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1	( ITEM TEMU BUAL GURU )
LAMPIRAN 2	(CONTOH TRANSKRIP TEMU BUAL GURU)
LAMPIRAN 3	( ITEM TEMU BUAL PELAJAR )
LAMPIRAN 4	(CONTOH TRANSKRIP TEMU BUAL PELAJAR)
LAMPIRAN 5	(ITEM SOAL SELIDIK PELAJAR)
LAMPIRAN 6	( LATAR BELAKANG BAHASA ARAB DI SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN )
LAMPIRAN 7	( SUKATAN PELAJARAN BAHASA ARAB TINGGI )
LAMPIRAN 8	( SURAT KEBENARAN MENJALANKAN KAJIAN )
LAMPIRAN 9	(ANALISIS PRESTASI MATA PELAJARAN BAHASA ARAB TINGGI PEPERIKSAAN SIJIL PELAJARAN MALAYSIA TAHUN 2006-2010 BAGI NEGERI SARAWAK)

## **SENARAI JADUAL**

<b>No. Jadual</b>	<b>Nama Jadual</b>
Jadual 1.1 :	Analisis Keputusan Bahasa Arab Tinggi (BAT) Bagi Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (SPM), Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) Negeri Sarawak
Jadual 2.1 :	Ringkasan Kerangka Konseptual
Jadual 2.2 :	Tinjauan Kajian Lepas
Jadual 3.1 :	Interaksi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Tatabahasa Bagi Matapelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) Tingkatan Empat
Jadual 3.2 :	Profil Guru
Jadual 3.3 :	Bilangan Dan Peratusan Pelajar Yang Menjadi Responden Kajian
Jadual 5.1 :	Profil Guru
Jadual 5.2 :	Profil Pelajar
Jadual 5.3 :	Min Dan Sisihan Piawai Bagi Persepsi Pelajar Tentang Kesan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab
Jadual 5.4 :	Min Dan Sisihan Piawai Bagi Persepsi Pelajar Tentang Kesan Pengintegrasian Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab
Jadual 5.5 :	Min Dan Sisihan Piawai Bagi Persepsi Pelajar Tentang Kesan Multimedia Dalam Penguasaan Kemahiran Belajar

## SENARAI RAJAH

No. Rajah	Nama Rajah
Rajah 1.1 :	Objektif Kajian
Rajah 1.2 :	Atribut Multimedia
Rajah 1.3 :	Unsur- unsur Multimedia
Rajah 1.4	Pemprosesan Gambar
Rajah 1.5	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia
Rajah 1.6	Teori Kognitif Pembelajaran Media
Rajah 2.1	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia : Pemprosesan Gambar
Rajah 2.2	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia: Pemprosesan Perkataan Yang Ditutur
Rajah 2.3	Pemprosesan Perkataan Bercetak
Rajah 2.4	Model Bersepadu Pemerolehan Bahasa Kedua Melalui Multimedia
Rajah 3.1	Rumusan Analisis Profil
Rajah 4.1	Model ADDIE
Rajah 4.2	Unit Pelajaran Ketiga
Rajah 4.3	Paparan Persembahan Permulaan
Rajah 4.4	Paparan Unit Pelajaran
Rajah 4.5	Paparan Subtopik Bagi Salah Satu Unit Pelajaran
Rajah 4.6	Paparan Kandungan Aktiviti
Rajah 4.7	Paparan Isi Kandungan Dalam Aktiviti <i>Iqra` wa Lāhiz</i>
Rajah 4.8	Paparan Isi Kandungan Bahagian <i>Ta`ammal</i>
Rajah 4.9	Paparan berkaitan konsep <i>ismu al-isyārah</i>

Rajah 4.10	Paparan Berkaitan <i>al-ismu al-mausūl</i>
Rajah 4.11	Paparan Pengurusan Grafik Bagi Pembahagian Konsep <i>al-ismu al-mausūl</i>
Rajah 4.12	Paparan Pengurusan Grafik Berkaitan Ringkasan <i>ismu al-isyārah</i>
Rajah 4.13	Paparan Berkaitan Jenis- jenis <i>Silah Mausūl</i>
Rajah 4.14	Paparan Kandungan Bahagian Aktiviti <i>Ta`ammal</i>
Rajah 4.15	Paparan Berkaitan Pengertian <i>ismu al-isyārah</i> dan <i>al-ismu al-mausūl</i>
Rajah 4.16	Paparan Berkaitan Contoh Pembinaan Ayat
Rajah 4.17	Paparan Berkaitan Teknik Pembentukan Ayat
Rajah 4.18	Paparan Kandungan Bahagian Aktiviti (Menu Utama)
Rajah 4.19	Paparan Berkaitan Contoh- contoh Ayat
Rajah 4.20	Paparan Jadual Berkaitan Kata Kerja Yang Tidak Berubah
Rajah 4.21	Paparan Bahagian Aktiviti <i>Ta`ammal</i>
Rajah 4.22	Paparan Aktiviti <i>Iqra` wa Lāhiz</i>
Rajah 4.23	Paparan Berkaitan Contoh Serta Syarat Bagi Kata Nama <i>Mabniy</i>
Rajah 4.24	Paparan Kandungan Bahagian <i>al-Qā`idah</i>
Rajah 4.25	Paparan Berkaitan Ringkasan Pelajaran
Rajah 4.26	Paparan Bahagian Utama Unit pelajaran Kelima
Rajah 4.27	Paparan Bahagian Aktiviti <i>Ta`ammal</i>
Rajah 4.28	Paparan Berkaitan Contoh dan Pembahagian Kata Nama
Rajah 4.29	Paparan Berkaitan Bahagian <i>Ta`ammal</i>
Rajah 4.30	Paparan Kandungan Bahagian <i>al-Qā`idah</i>
Rajah 4.31	Paparan Kandungan bahagian <i>Hal Ta`rif</i>

Rajah 4.32	Paparan Kandungan Berkaitan Contoh <i>al-Mudāriʿ al-Mabniy</i>
Rajah 4.33	Unit Latihan Uji Minda
Rajah 4.34	Paparan Latihan Soalan 1 Unit Pelajaran Ketiga
Rajah 4.35	Paparan Keputusan Uji Minda
Rajah 4.36	Paparan Skor Markah
Rajah 4.37	Paparan Laman Utama Bagi Soalan 2 Unit Pelajaran Ketiga
Rajah 4.38	Paparan Latihan Membina Ayat
Rajah 4.39	Paparan Kandungan Aktiviti Latihan
Rajah 4.40	Paparan Kandungan Bahagian Keputusan Latihan
Rajah 4.41	Paparan Kandungan Bahagian Aktiviti Latihan
Rajah 4.42	Paparan Kandungan Bahagian Keputusan Latihan
Rajah 4.43	Paparan Kandungan Bahagian Skor Markah
Rajah 4.44	Paparan Kandungan Bahagian Uji Minda Unit Pelajaran Keempat
Rajah 4.45	Paparan Kandungan Bahagian Jawapan Uji Minda
Rajah 4.46	Paparan Kandungan Bahagian Keputusan Uji Minda
Rajah 4.47	Paparan Kandungan Bahagian Uji Minda
Rajah 4.48	Paparan Kandungan Bahagian Uji Minda
Rajah 4.49	Paparan Kandungan Bahagian Aktiviti Uji Minda Dan Skor Markah
Rajah 4.50	Paparan Latihan Uji Minda Dan Skor Markah
Rajah 4.51	Paparan Aktiviti Uji Minda Dan Jawapan
Rajah 4.52	Paparan Jawapan Uji Minda dan Skor Markah
Rajah 4.53	Paparan Jawapan Uji Minda
Rajah 5.1	Rumusan Proses Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif

Rajah 5.2	Rumusan Persepsi Guru Berkaitan Penggunaan Perisian Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 5.3	Rumusan Persepsi Guru Berkaitan Kesan Pengintegrasian Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 5.4	Rumusan Persepsi Guru Berkaitan Kesan Penggunaan Perisian Multimedia dalam Pedagogi dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 5.5	Rumusan Persepsi Pelajar Berkaitan Kesan Penggunaan Perisian Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 5.6	Rumusan Persepsi Pelajar Berkaitan Kesan Pengintegrasian Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 5.7	Rumusan Persepsi Pelajar Berkaitan Penggunaan Multimedia dalam Penguasaan Kemahiran Belajar
Rajah 5.8	Peratusan Bilangan Responden (Pelajar) Berdasarkan Sekolah
Rajah 6.1	Rumusan Teori Bagi Persepsi Guru Berkaitan Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 6.2	Rumusan Teori Bagi Persepsi Pelajar Berkaitan Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 6.3	Rumusan Dapatan dan Teori bagi Persepsi Guru Berkaitan Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab
Rajah 6.4	Rumusan Dapatan dan Teori bagi Persepsi Pelajar Berkaitan Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab



## SENARAI SINGKATAN

ADDIE	Analysis- Design- Development- Implementation- Evaluation
ANOVA	Analysis of Variance
API	Akademi Pengajian Islam
ASSURE	Analyse Learner- State Objective- select Media and Materials- Utilise Material- Require Learner Participation- Evaluation
BAK	Bahasa Arab Komunikasi
BAT	Bahasa Arab Tinggi
BBM	Bahan Bantu Mengajar
BTP	Bahagian Teknologi Pendidikan
CAL	Computer Aided Learning
CAL	Computer Assisted Learning
CALL	Computer Aided Language Learning
CD	Compact Disc
CD-ROM	Compact Disc-Read Only Memory
DBP	Dewan Bahasa dan Pustaka
EFL	English as a Foreign Language
ES	Efect Size
et. al.	Dan Pengarang-pengarang Lain
E-Learning	Electronic Learning
IBID	Ibidem (perkataan Latin- Pada tempat yang sama)
ID	Instructional Design
ICT	Information and Communication Technology
IT	Information Technology
JAPIM	Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

JPNS	Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak
JU	Juru Latih Utama
KBKK	Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif
KBSM	Kurikulum Baru Sekolah Menengah
KPLI	Kursus Perguruan Lepas Ijazah
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
LCD	Liquid Crystal Display
M	Min
OIC	Pertubuhan Persidangan Negara- negara Islam
PBB	Pertubuhan Bangsa- bangsa Bersatu
PBK	Pembelajaran Berbantuan Komputer
PG	Pengurusan Grafik
P&P	Pengajaran dan Pembelajaran
RBI	Reka Bentuk Instruksional
SMKA	Sekolah Menengah Kebangsaan Agama
SP	Sisihan Piawai
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
UIAM	Universiti Islam Antarabangsa Malaysia
UKM	Universiti Kebangsaan Malaysia
UM	Universiti Malaya
UPM	Universiti Putra Malaysia
USIM	Universiti Sains Islam Malaysia
YM	Yahoo Messenger

## SENARAI TRANSLITERASI

Panduan merumikan perkataan, frasa dan nama-nama khas dalam bahasa Arab dalam tesis ini adalah berasaskan kaedah transliterasi yang digunakan di peringkat antarabangsa dan selaras dengan kaedah yang terdapat dalam Pedoman Transliterasi Huruf Arab ke Huruf Rumi terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka.

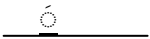
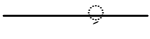
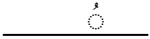
### ABJAD ARAB

Abjad Arab dan sebutannya ditransliterasikan mengikut panduan berikut :

<i>Abjad</i>	<i>Sebutan Arab</i>	<i>Transliterasi Rumi</i>
ا	(alif)	a
ب	(ba`)	b
ت	(ta`)	t
ث	(tha`)	th
ج	(jim)	j
ح	(ha`)	h
خ	(kha`)	kh
د	(dal)	d
ذ	(dhal)	dh
ر	(ra`)	r
ز	(zay)	z

س	(sin)	s
ش	(shin)	sh
ص	(sad)	s
ض	(dad)	d
ط	(ta`)	t
ظ	(za`)	z
ع	(`ain)	c
غ	(ghyn)	gh
ف	(fa`)	f
ق	(qaf)	q
ك	(kaf)	k
ل	(lam)	l
م	(mim)	m
ن	(nun)	n
ه	(ha`)	h
و	(wau)	w
ء	(hamzah)	`
ي	(ya`)	y
ة	(ta` marbutah)	t

## VOKAL DAN DIFTONG

<u>Vokal Pendek</u>	<u>Transliterasi</u>
	A
	I
	U

<u>Vokal Panjang</u>	<u>Transliterasi</u>
أ / إ	Ā
ي	Ī
و	Ū

<u>Diftong</u>	<u>Transliterasi</u>
أَـ	Aw
يَـ	Ay
سَيَّ يَّ	iy / ĩ
أُـ	Uww

## CONTOH AYAT TRANSLITERASI

Secara amnya, permasalahan hak-hak wanita dalam penjagaan anak (*hadānah*) banyak diperbahaskan dalam kitab-kitab fiqh dan penulisan masa kini.

Para *fuqahā'* silam dalam penulisan mereka telah memperbahaskan permasalahan *hadānah* dengan panjang lebar dalam penulisan mereka. Di antara penulisan yang berbentuk umum adalah penulisan <sup>c</sup>Alā' al-Dīn Abī Bakr ibn Su<sup>c</sup>ūd al-Kāsānī dalam Kitab *Badā'ī<sup>c</sup> wa al-Sanā'ī<sup>c</sup> fī Tartīb al-Sharā'ī<sup>c</sup>*<sup>1</sup> dan Ibn <sup>c</sup>Ābidīn dalam *Hāshiyah Radd al-Mukhtār <sup>c</sup>alā al-Dur al-Mukhtār Sharh Tanwīr al-Absār*<sup>2</sup> masing-masingnya memperuntukkan bab yang khusus dalam membicarakan tentang pendapat mazhab Hanafī dalam permasalahan *hadānah*. Pendapat mazhab Mālikī juga turut diutarakan dalam permasalahan yang sama di dalam Kitab *al-Mudawwanat al-Kubrā*<sup>3</sup> karangan al-Imām Mālik ibn Anas al-Asbahī.

Kitab *Mughnī al-Muhtāj ilā Ma<sup>c</sup>rifah Ma<sup>c</sup>ānī Alfāz al-Minhāj*<sup>4</sup> dan juga *al-Iqnā<sup>c</sup> fī Hall Alfāz Abī Shujā<sup>c</sup>*<sup>5</sup> karangan Imam al-Sharbīnī al-Khātib. Kitab *al-Majmū<sup>c</sup> Sharh al-Muhadhdhab*<sup>6</sup> karangan Abī Zakariyyā Mahy al-Dīn ibn Sharf al-

---

<sup>1</sup> Al-Kāsānī, <sup>c</sup>Alā' al-Dīn Abī Bakr ibn Su<sup>c</sup>ūd (1997), *Badā'ī<sup>c</sup> wa al-Sanā'ī<sup>c</sup> fī Tartīb al-Sharā'ī<sup>c</sup>*, j. 3, c. 1. Beirut: Dār Ihyā' al-Turāth al-<sup>c</sup>Arabī, h. 455.

<sup>2</sup> Ibn <sup>c</sup>Ābidīn, Muhammad Amīn al-Shahīr (1995), *Hāshiyah Radd al-Mukhtār <sup>c</sup>alā al-Dur al-Mukhtār Sharh Tanwīr al-Absār*, j. 3, Beirut: Dār al-Fikr, h. 610.

<sup>3</sup> Al-Asbahī, Mālik ibn Anas (t.t), *al-Mudawwanat al-Kubrā*, j. 2, Beirut: Dār al-Fikr, h. 258.

<sup>4</sup> Al-Khātib, Muhammad ibn Muhammad al-Sharbīnī (2001), *Mughnī al-Muhtāj ilā Ma<sup>c</sup>rifah Ma<sup>c</sup>ānī Alfāz al-Minhāj*, j. 5, c. 1. Beirut: Dār Ihyā' al-Turāth al-<sup>c</sup>Arabī, h. 271.

<sup>5</sup> Al-Sharbīnī (1996), *al-Iqnā<sup>c</sup> fī Hall Alfāz Abī Shujā<sup>c</sup>*, j. 2, c. 1. Beirut: Dār al-Khayr, h. 681.

<sup>6</sup> Al-Nawawī (2001), *al-Majmū<sup>c</sup> Sharh al-Muhadhdhab*, j. 2, c. 1. Beirut: Dār Ihyā' al-Turāth al-<sup>c</sup>Arabī, h. 153.

Nawawī juga turut memperbahaskan dengan panjang lebar tentang hak-hak *hadānah* ini dalam satu bab yang khusus. Di dalamnya, penulis memberikan penekanan ke atas tajuk ini menurut pendapat mazhab Shāfi'ī.

Kitab *al-Umm*<sup>7</sup> karangan al-Imam Abī 'Abd Allāh Muhammad ibn Idrīs al-Shāfi'ī turut memperjelaskan pendapatnya tentang permasalahan ini walaupun tidak memperuntukkan bab yang khusus tentang tajuk *hadānah*. Kitab *al-Mughnī*<sup>8</sup> tulisan Ibn Qudāmah al-Maqdasī dan Kitab *al-Kāfi fī Fiqh al-Imām al-Mubajjal Ahmad ibn Hanbal*<sup>9</sup> yang juga karangan beliau turut memperbahaskan tentang pendapat mazhab Hanbali dalam pensyariat *al-Hadānah*.

Perbahasan berkaitan *hadānah* disambung semula oleh *fuqahā'* seterusnya dengan membuat kupasan yang lebih terperinci dan memuatkan dalam penulisan mereka tentang pendapat kesemua mazhab yang ada. Tulisan Wahbah al-Zuhaylī dalam *al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*<sup>10</sup> turut membincangkan dengan panjang lebar pendapat kesemua mazhab.

---

<sup>7</sup> Al-Shāfi'ī (1990), *al-'Umm*, j. 5, c. 1. Kaherah: Dār al-Fadd al-'Arabī, h. 132.

<sup>8</sup> Ibn Qudāmah (1999), *al-Mughnī*, j. 11, c. 4. Riyad: Dār 'Ālām al-Kutub, h. 412.

<sup>9</sup> Ibn Qudāmah (1988), *al-Kāfi fī Fiqh al-Imām al-Mubajjal Ahmad ibn Hanbal*, j. 3, c. 5. Beirut: al-Maktab al-Islāmī, h. 381.

<sup>10</sup> Al-Zuhaylī, Wahbah (1989), *al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*, j. 7, c. 3. Damsyik: Dār al-Fikr, h. 717.





## **BAB PERTAMA**

### **PENGENALAN**

#### **1.1 Pendahuluan**

Teknologi mutakhir serta pendekatan pengajaran yang kreatif, inovatif, dinamik serta menghiburkan merupakan medium yang dikatakan mendapat perhatian yang meluas dalam kalangan institusi pendidikan tinggi, menengah ataupun rendah pada masa kini. Seiring dengan persekitaran digital ini, satu anjakan paradigma perlu dilakukan agar ia menepati kehendak pendidikan era globalisasi, di mana generasi hari ini dibesarkan dan dididik di dalamnya. Justeru, guru yang profesional memainkan peranan utama memikul tanggungjawab memilih pendekatan yang sesuai untuk menyalurkan maklumat pengajaran agar ia selari dengan kesediaan kognitif pelajar serta tidak membebankan mereka. Saidina Ali r.a pernah berkata:

*“didiklah anak-anak kamu mengikut zaman mereka dan bukan zaman kamu dilahirkan”*

Meskipun begitu, memahami pelajar suatu kaedah pembentukan bahasa asing yang hakikatnya di luar persekitaran kehidupan mereka bukanlah satu proses yang mudah. Ini kerana sistem pembentukan linguistik dalam bahasa Arab adalah berbeza dengan sistem yang digunakan dalam bahasa Melayu. Konsep tatabahasa dalam bahasa Arab serta teknik pembentukan ayat adalah berbeza dengan bahasa Melayu. Selain itu unsur *derivatif* atau *isytiqaq* (اشتقاق) dan *infleksi* atau

(إعراب) yang berlainan dengan pembinaan dalam bahasa Melayu menyukarkan lagi pelajar untuk memahami dan membentuk kesinambungan dalam penulisan dan pertuturan. Ini menyebabkan mereka kurang meminati mata pelajaran ini lebih lagi apabila teknik pengajaran yang digunakan oleh guru hanya berbentuk satu hala atau bukan interaktif. Permasalahan ini akan menjadi lebih kritikal apabila pelajar di dalam bilik darjah itu terdiri daripada mereka yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah atau pengetahuan aras rendah (*low-knowlwdge learner*).

Persoalan pencapaian dan penguasaan kurang memuaskan pelajar dalam mata pelajaran bahasa- bahasa asing sering menjadi tajuk perbincangan di media, dalam kajian ilmiah dan juga di persidangan pendidikan (Aminarrashid et al., 2008). Proses penyampaian mesej pengajaran perlu dilakukan dengan cara yang cepat dan tepat agar kesannya dapat dilihat dengan jelas pada diri seorang pelajar, terutamanya dalam pengajaran sesuatu bahasa. Dalam menghadapi era perubahan baru berasaskan k- pengetahuan dan teknologi maklumat, dasar pendidikan yang bersifat futuristik, progresif dan pragmatik terhadap inovasi dan kreativiti perlu berlaku dengan lebih dinamik (Abd Rahim Abd Rashid, 2001 : 2).

Dalam pemerolehan bahasa kedua khususnya bahasa Arab, pelbagai alternatif telah dicadang untuk diaplikasikan bagi memastikan pelajar boleh memahami dan menguasainya secara bermakna. Ini kerana kerumitan dalam menguasai bahasa kedua adalah disebabkan proses mental pelajar bukan penutur bahasa ibunda bekerja dengan cara yang tersendiri. Pelbagai deria dalam diri seseorang itu perlu

dirangsang agar ia bersedia menerima maklumat baru dengan sistematik, harmoni dan berkekalan di dalam ingatan jangka panjang mereka.

Justeru, pelbagai teknik dan pendekatan diperkenalkan oleh para intelek agar seseorang boleh memahami bentuk fonologi (علم الأصوات) morfologi (علم المعاني) sintaksis (النظام التركيبي) dan semantik (علم الصرف) dalam sesuatu bahasa itu. Pendekatan pembelajaran berasaskan multimedia dikatakan mampu meringankan beban kognitif seseorang lebih- lebih lagi semasa mereka cuba memahami satu konsep bahasa yang bukan bahasa ibunda mereka seperti bahasa Arab. Ini kerana di dalam struktur mental seseorang itu terdapat satu bahagian yang dinamakan kawasan memori bekerja (*working memory*). Menurut Miller (1956), '*working memory*' hanya mampu menerima kira- kira 8 elemen maklumat. Ia hanya mampu memproses secara kombinasi, kontras atau manipulasi tidak lebih dari 2- 4 elemen. Dengan jumlah ini, kapasiti serta tempoh bagi memori bekerja tersebut semasa menerima maklumat yang baru adalah sangat terhad.

Proses pengajaran dan pembelajaran melalui multimedia merupakan medium untuk memindahkan sesuatu maklumat daripada buku teks yang statik kepada suatu corak pembelajaran baru yang lebih menarik, dinamik dan interaktif. Ini mampu dicapai dengan bantuan media- media tambahan selain dari teks seperti audio, video, animasi dan grafik (Jamalludin dan Zaidatun, 2005a). Apabila pelajar mendengar penjelasan teks sambil melihat kepada grafik berkaitan yang dipaparkan, mereka bukan hanya cuba menambahkan maklumat ke dalam stor

ingatan tetapi juga cuba memahami bahan penyampaian dengan memilih teks dan grafik yang relevan secara aktif, mengorganisasikannya ke dalam model mental verbal dan model mental visual serentak serta mengintegrasikan model- model tersebut (Goh et al., 2006).

Pendekatan pengajaran berbentuk multimedia perlu diaplikasikan dalam mata pelajaran bahasa Arab kerana penyaluran mesej bahasa ini merupakan proses yang rumit bagi pelajar Melayu. Ini kerana ia melibatkan penjelasan kaedah seperti fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik yang serupa dengan teknik yang digunakan dalam bahasa ibunda pelajar Melayu. Penggunaan tata bahasa, sintaks dan laras bahasa adalah berlainan dengan konsep yang dipelajari oleh pelajar Melayu, lebih-lebih lagi persekitaran yang kurang membantu pelajar memperkayakan lagi pengalaman mereka dalam penggunaan bahasa Arab. Seorang pengajar bahasa Arab di Malaysia menyatakan (Khaled, 2003):

*Masalah terbesar yang dihadapi oleh pelajar di Malaysia ialah memahami fungsi perkataan dalam bahasa Arab. Bahasa Arab adalah bahasa yang berunsur derivatif (اشتقاق) dan mempunyai banyak unsur perkataan seerti. Pelajar yang mahu menggunakan bahasa Arab untuk membuat karangan atau perbualan akan berasa hairan dan tidak dapat mengenal pasti bentuk derivatif yang sesuai untuk menyampaikan sesuatu maksud.*

Unsur derivatif memainkan peranan penting dalam mempelbagaikan kosa kata dalam bahasa Arab dan membolehkannya diaplikasikan dalam apa juga situasi yang menepati perkembangan terkini di dalam era milenium ini. Antara contoh perkataan yang berasal daripada tiga huruf seperti جلس boleh melahirkan pelbagai perkataan baru seperti:

مجلس - جلوس - جلسة - يجلس - اجلس

Selain itu, kesinambungan antara kata nama khas yang memerlukan keterangan selepasnya atau صلة الموصول dengan الاسم الموصول merupakan satu struktur yang banyak digunakan dalam menyatakan makna atau semantik dalam bahasa Arab. Contohnya:

- الذي يجلس يتسم
- اللذان يقفلن عابسان
- الذين يقرؤون المجلات قاعدون
- التي تقرأ الكتاب واقفة
- اللين تلبسان الحجاب الأسود قاعدتان
- اللاتي لا يلبسن الحجاب الأسود واقفات

Demikian juga apabila menjelaskan konsep kata nama petunjuk ( اسم الإشارة ) seperti:

- هذا جالس - هذه جالسة
- ذلك واقف - تلك واقفة
- هذان جالسان - هاتان جالستان
- هؤلاء جالسون - هؤلاء جالسات
- أولئك واقفون - أولئك واقفات

Penyampaian konsep pengajaran yang berbentuk statik dalam menyalurkan maklumat bahasa kedua kepada bukan penutur ibunda akan menyukarkan proses

kefahaman dalam minda seseorang pelajar. Ini kerana aktiviti mental mereka bekerja dalam keadaan yang tidak sama dengan konsep yang mereka biasa pelajari seperti kedudukan dan struktur ayat, pecahan perkataan serta bentuk bunyi yang berlainan dengan komunikasi seharian mereka.

Al-Quran dan al-Sunnah tidak akan dapat difahami serta dihayati dengan mendalam sekiranya seseorang itu tidak mampu menguasai bahasa Arab dengan baik. Sehubungan itu, pengajaran bahasa Arab juga merupakan satu proses yang seharusnya bersifat dinamik. Ia juga harus disampaikan dengan cara yang kreatif dan inovatif untuk membuka minda dan mencetus motivasi pelajar. Pendekatan berteknologi perlu digunakan kerana kesan audio-visual dengan kombinasi elemen grafik, animasi, warna dan suara boleh memberi kesan yang mendalam dan lebih kekal lama dalam ingatan pelajar.

Rossafri dan Wan Ahmad Jaafar (2007) pula mendapati penggunaan koswer multimedia dalam mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan motivasi, gaya pembelajaran, kualiti pengajaran dan mengatasi masalah kekangan masa. Budaya persekolahan seharusnya diubah daripada kaedah pengajaran dan pembelajaran secara tradisional kepada yang lebih berteknologi khususnya dengan penggunaan kaedah bahan multimedia.

Dapatan kajian yang dilakukan oleh Saifullizam Puteh dan Sahairil Azlan Sahidun (2004) yang mengkaji tentang penggunaan animasi melalui multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran menjelaskan bahawa animasi dapat

membantu meningkatkan pemahaman kepada otak manusia. Dapatan ini menyokong pendapat penyelidik bahawa animasi mampu membantu dalam menerangkan sesuatu konsep yang kompleks dengan mudah dan berkesan.

Dalam kandungan sukatan pelajaran bahasa Arab Tinggi (BAT) Tingkatan Empat, beberapa objektif telah digariskan secara khusus bagi bab *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* iaitu:

1. Memahami kaedah asas yang mesti dipelihara semasa aktiviti membaca dan menulis dijalankan.
2. Guru diharapkan mampu memantapkan kefahaman terhadap kandungan yang disediakan di dalam buku ini khususnya kaedah tatabahasa kepada pelajar tanpa terdedah dengan maklumat tambahan berkaitan topik yang diajar yang terdapat di dalam buku- buku tatabahasa bahasa Arab di mana buku- buku ini mengandungi banyak penerangan yang panjang lebar.
3. Guru juga diharap memperbanyakkan latihan tubi kerana buku ini tidak mengandungi aktiviti latihan tubi tambahan.

Terdapat 15 tajuk yang disediakan di dalam buku teks Bahasa Arab Tinggi bagi bab *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* (القواعد العربية) iaitu:

الدرس 1 : الجملة المفيدة

الدرس 2 : النكرة والمعرفة

الدرس 3 : اسم الإشارة والإسم الموصول

- الدرس 4 : المبني من الأفعال والأسماء
- الدرس 5 : المعرب من الأسماء والأفعال
- الدرس 6 : المبتدأ والخبر
- الدرس 7 : الفاعل ونائبه
- الدرس 8 : من أحكام الفاعل ونائب الفاعل
- الدرس 9 : كان وأخواتها
- الدرس 10 : إنَّ وأخواتها
- الدرس 11 : المصادر من الفعال الثلاثية
- الدرس 12 : الفعل ووزنه
- الدرس 13 : الفعل اللازم والفعل المتعدي
- الدرس 14 : الجامد والمشتق
- الدرس 15 : مصادر الفعال المزيدة

Di dalam objektif umum mempelajari Bahasa Arab Tinggi (BAT), Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) telah menggariskan objektif umum di mana (sila rujuk lampiran 12):

*“Objektif umum mempelajari bahasa Arab di peringkat menengah tinggi ialah agar pelajar merasa bangga dan minat secara mendalam kepada bahasa Arab yang merupakan bahasa al-Quran dan bahasa ilmu serta memperoleh maklumat dan kemahiran serta penstrukturan bahasa yang bertujuan memahami teks dan buku- buku rujukan Islam dan Arab dengan menggunakannya secara terperinci dalam komunikasi tertentu dan pelbagai bidang. Ia juga bertujuan memperluaskan pengetahuan dan penghayatan terhadap keindahan dan gaya bahasanya”.*

Sementara objektif khusus ialah menguasai kaedah tatabahasa Arab serta mampu menggunakannya dalam pelbagai situasi termasuk untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab dengan baik dan betul. Dalam kandungan sukatan BAT juga telah



menggariskan empat kemahiran utama yang perlu dicapai melalui aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah iaitu:

1. Kemahiran mendengar serta faham apa yang didengar (مَهَارَةُ الاسْتِمَاعِ مَعَ الْفَهْمِ)
2. Kemahiran bertutur serta faham apa yang dituturkan (مَهَارَةُ الْكَلَامِ مَعَ الْفَهْمِ)
3. Kemahiran membaca serta faham apa yang dibaca (مَهَارَةُ الْقِرَاءَةِ مَعَ الْفَهْمِ)
4. Kemahiran menulis serta faham apa yang ditulis (مَهَارَةُ الْكِتَابَةِ مَعَ الْفَهْمِ)

Teknik pengajaran yang berkesan dan praktikal ditekankan kerana penguasaan bahasa komunikasi dunia merupakan satu pencapaian yang sudah sekian lama dititikberatkan oleh pelbagai pihak. Sebagai salah satu bahasa perdagangan antarabangsa, Bahasa Arab merupakan satu medium yang sangat berkesan jika ia dipraktikkan lebih-lebih lagi di sekolah-sekolah agama di Malaysia yang mewajibkan mata pelajaran ini kepada semua pelajar.

Dengan adanya elemen multimedia yang terdiri daripada unsur teks, grafik, audio, animasi, video dan warna, perkara-perkara yang tidak nampak dengan mata kasar dapat diterangkan dengan mudah. Dalam menerangkan konsep *ismu al- Isyārah* (kata tunjuk) bagi Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat contohnya, untuk menjelaskan keselarasan antara kata tunjuk (*ismu al- Isyārah*) yang mempunyai pecahan yang lebih banyak daripada bahasa Melayu. Apabila menjelaskan konsep bilangan serta pengkategorian antara lelaki dan perempuan, ternyata Bahasa Melayu mempunyai konsep yang agak mudah, contohnya:

- **Ini orang yang duduk** ( 1 orang- tanpa membezakan antara lelaki dan perempuan)
- **Ini orang-orang yang duduk** (2 orang ke atas- tanpa membezakan antara lelaki dan perempuan)

Sedangkan dalam bahasa Arab, penjelasan tersebut akan diperincikan dengan mendalam seperti:

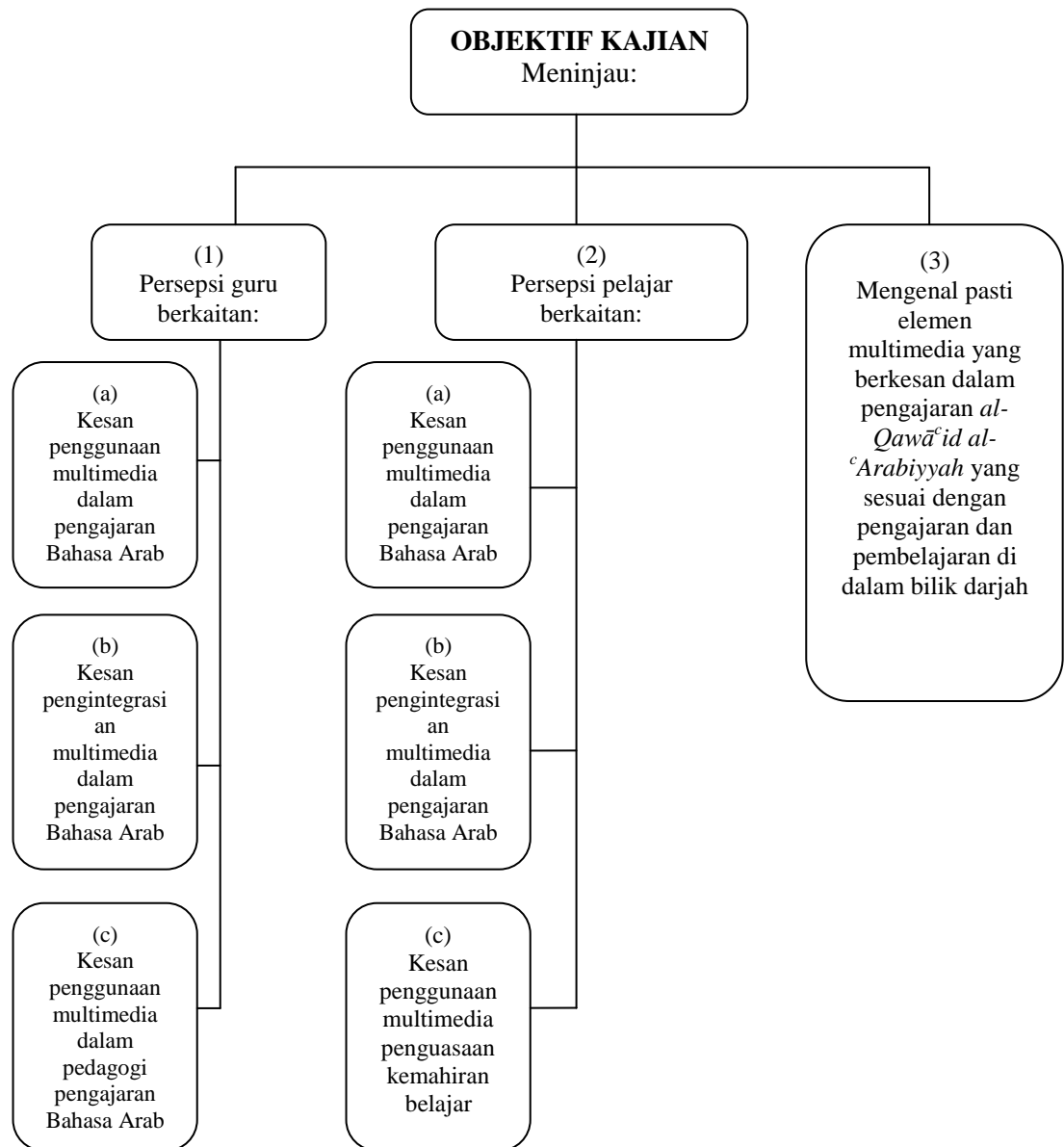
- هذا جالس **Ini orang yang duduk** (1 Lelaki)
- هذه جالسة **Ini orang yang duduk** (1 Perempuan)
- هذان جالسان **Ini dua orang yang duduk** (Lelaki)
- هاتان جالستان **Ini dua orang yang duduk** (Perempuan)
- هؤلاء جالسون **Ini ramai orang yang duduk** (Lelaki)
- هؤلاء جالسات **Ini ramai orang yang duduk** (Perempuan)

Konsep penjelasan yang kompleks ini, apabila diterangkan melalui pendekatan satu hala dan statik akan menyukarkan proses pemahaman. Ini kerana kesediaan minda seseorang pelajar dalam memproses maklumat yang diterima adalah berbeza antara satu sama lain. Aras kecerdasan serta pengetahuan sedia ada pelajar yang pelbagai di dalam bilik darjah menjadi kekangan kepada guru dalam menyalurkan mesej pelajaran dengan berkesan sekaligus menyukarkan proses pengajaran dan pembelajaran.

## 1.2 Objektif Kajian

Objektif kajian adalah seperti yang dijelaskan dalam Rajah 1.1 berikut:

**Rajah 1.1:** Objektif Kajian



Rajah 1.1 di atas menjelaskan objektif kajian iaitu meninjau:

1. Persepsi guru terhadap penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab berkaitan:
  - a. Kesan penggunaan perisian multimedia terhadap proses pengajaran bahasa Arab.
  - b. Kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
  - c. Kesan penggunaan multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa.
2. Persepsi pelajar tentang penggunaan perisian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab berkaitan:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.
  - b. Kesan pengintegrasian elemen multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.
  - c. Kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar.
3. Mengenal pasti elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

### 1.3 Persoalan Kajian

Beberapa persoalan telah dibina sebagai panduan dalam menjalankan kajian ini iaitu:

1. Apakah persepsi guru terhadap penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab berkaitan:
  - a) Kesan penggunaan perisian multimedia terhadap proses pengajaran bahasa Arab?
  - b) Kesan pengintegrasian elemen multimedia dalam pengajaran bahasa Arab ?
  - c) Kesan penggunaan multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab?
2. Apakah persepsi pelajar tentang penggunaan perisian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab berkaitan:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab?
  - b. Kesan pengintergrasian elemen multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab?
  - c. Kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar?
3. Apakah elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah?

#### **1.4 Permasalahan Kajian**

Kajian berkaitan kelemahan pelajar dalam menguasai Bahasa Arab telah banyak dibincangkan oleh pakar dan cendekiawan di pelbagai peringkat di dalam seminar, persidangan serta perbincangan- perbincangan lain sama ada secara formal ataupun tidak formal. Kebanyakan kesimpulan daripada hasil perbincangan menjelaskan tentang kelemahan dan masalah pelajar dalam memahami dan mempelajari Bahasa Arab di Malaysia amnya dan di negeri Sarawak secara khususnya.

Azhar et. al. (2008) telah menjalankan kajian tinjauan terhadap pelaksanaan pengajaran Bahasa Arab di seluruh Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak. Kajian yang mereka jalankan ini bertujuan mengenal pasti persekitaran pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab, sikap pelajar dan guru terhadap mata pelajaran Bahasa Arab serta usaha ke arah meningkatkan pencapaian Bahasa Arab. Hasil kajian mendapati tahap minat yang tinggi di kalangan guru- guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Arab. Guru- guru didapati dapat melaksanakan tugas mengajar Bahasa Arab dengan melaksanakan prinsip pengajaran yang baik kecuali dalam beberapa perkara yang melibatkan penggunaan bahasa dalam pengajaran dan bahan bantu mengajar.

Proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab sebagai bahasa kedua perlu mengambil kira penekanan dalam membina empat kemahiran asas iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Kebanyakan pelajar yang

mempelajari kemahiran mendengar sebagai contohnya menghadapi pelbagai masalah dan kesukaran ketika proses pengajaran dan pembelajaran kemahiran mendengar dijalankan terutamanya dalam bahasa Arab (Ibtisam & Zamri, 2012).

Terdapat dua sebab utama pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab memerlukan satu pendekatan berlainan dalam pelaksanaannya di dalam bilik darjah (Zawawi Ismail et. al., 2004 ).

1. Kegagalan pendekatan tradisional mencapai matlamat dan objektif pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di Malaysia.
2. Wujudnya beberapa teori dan ciri yang lebih menyakinkan untuk mencapai matlamat dan objektif pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab iaitu penggunaan pendekatan komunikasi.

Hal ini adalah perlu kerana wujud kebimbangan terhadap pencapaian bahasa Arab (Ab. Rahim, 2004). Antara faktor-faktor yang menyebabkan kemerosotan subjek pelajaran bahasa Arab adalah:

1. Kurang kemampuan untuk menguasai kerana anggapan pelajar bahawa ia bahasa asing dan penggunaannya dalam masyarakat tidak meluas (Zawawi, 2001).
2. Persekitaran bahasa yang diwujudkan tidak menyeluruh dan terhad kepada bilik- bilik tertentu sahaja (Nik Mohd Rahimi, 1998).

3. Kekurangan pengetahuan dalam kalangan guru-guru bahasa dalam memahami pendekatan pengajaran komunikasi dan kemahiran-kemahiran berkaitan (Jefridin, 2002).
4. Tahap penguasaan perbendaharaan kata dalam kalangan pelajar belum mencapai tahap yang memuaskan.

Justeru itu, pihak Kementerian Pendidikan pada 2001 (Zawawi et al. 2004) telah bertindak dengan menggariskan prinsip-prinsip untuk mengatasi kelemahan yang ada iaitu:

1. Bahasa yang digunakan dalam (sukatan pelajaran) mesti bahasa fushah (*Standard Arabic*) yang diterima oleh penutur jati.
2. Pengajaran haruslah berdasarkan pengajaran lisan.
3. Bahan-bahan pengajaran hendaklah dipilih, disusun, dikawal dan dipertingkatkan.
4. Penguasaan bahasa perlulah mengikut susunan, bermula dengan mendengar, bertutur, membaca dan menulis.

Meskipun pelbagai pendekatan dan usaha dilaksanakan oleh pihak Kementerian Pelajaran Malaysia melalui sektor yang menyelenggarakan secara khusus berkaitan teknik dan pendekatan dalam pengajaran Bahasa Arab, namun penguasaan pelajar masih belum menunjukkan peningkatan yang menggalakkan. Ini terbukti melalui prestasi yang mereka capai dalam jangka masa lima tahun di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama di negeri Sarawak seperti Jadual 1.1 berikut:



**Jadual 1.1:** Analisis Keputusan Peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) Bagi Mata Pelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) SMKA Sarawak Dari Tahun 2006-2010

Pentaksiran Berasaskan Bahasa Inggeris (BBI) SPMKPA Sarawak Dan Tahun 2006-2010								
TAHU N	BIL AMBIL	PERATUS PERINGKAT						JUMLAH % LULUS
		CEMERLANG		KEPUJIAN		LULUS		
		BIL	%	BIL	%	BIL	%	
2006	796	17	2.14	250	31.41	343	43.09	76.63
2007	772	15	1.94	206	26.68	334	43.26	71.89
2008	813	28	3.44	298	36.65	369	45.39	85.49
2009	953	33	3.46	292	30.64	247	25.92	86.78
2010	859	36	4.19	198	23.05	441	51.34	78.58

Sumber: Bahagian Penilaian dan Peperiksaan Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak

Jadual 1.1 di atas memaparkan analisis keputusan peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) bagi mata pelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) di seluruh SMKA negeri Sarawak dari tahun 2006-2010. Didapati pencapaian pelajar yang mendapat markah cemerlang kurang daripada 5%, manakala pelajar yang mendapat kepujian pula adalah kurang daripada 40%, sementara jumlah peratus kelulusan pelajar tidak menunjukkan peningkatan yang memberangsangkan.

Terdapat pelbagai faktor kelemahan dalam menguasai dan memahami Bahasa Arab dalam kalangan pelajar antaranya kurang keyakinan untuk bertutur dalam bahasa Arab sesama rakan guru mereka. Ini disebabkan kurangnya motivasi dalam menghayati bahasa Arab dan hidup dalam *bi`ah `Arabiyyah* selain masalah dalam menghafal pelbagai aspek linguistik seperti fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik . Selain itu pengaruh bahasa dalam sesebuah masyarakat dan pengaruh perbezaan individu dalam pembelajaran dan penguasaan bahasa serta gaya pembelajaran (*learning style*) sesuatu kumpulan juga merupakan satu kekangan.

Di dalam pembelajaran mana- mana bahasa kedua khususnya Bahasa Arab, matlamat utama yang perlu dicapai adalah dapat menguasai empat kemahiran asas iaitu mendengar serta memahami apa yang didengar, bertutur serta memahami apa yang ditutur, membaca serta memahami apa yang dibaca dan menulis serta memahami apa yang ditulis. Justeru, satu bahan media yang mempunyai pelbagai elemen yang boleh memantapkan kefahaman serta mencetuskan rasa ingin belajar dan motivasi dalam kalangan pelajar perlu digunakan semasa proses menyalurkan maklumat pelajaran di dalam bilik darjah. Ini kerana dengan menggunakan bahan pelbagai media atau multimedia, kesemua deria penting seseorang boleh dirangsang secara bermakna serta berfungsi dengan lebih berkesan berbanding penggunaan bahan yang berbentuk satu hala dan statik.

Bagi meninjau adakah terdapat bahan bantu mengajar berbentuk multimedia interaktif yang disediakan oleh pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), penyelidik telah menghubungi pihak yang terlibat secara langsung dalam menyediakan bahan bantu mengajar. Hasil perbincangan dengan pihak Jabatan Pendidikan Islam dan Moral (JAPIM) dan Bahagian Teknologi Pendidikan (BTP), Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), penyelidik dapati belum ada perisian multimedia khusus untuk mata pelajaran bahasa Arab bagi pelajar tingkatan empat di SMKA yang mengintegrasikan elemen- elemen multimedia serta berciri interaktif seperti yang dikehendaki penyelidik.

Selaras dengan itu, penyelidik telah menjalankan kajian untuk meninjau persepsi guru tentang pengetahuan mereka berkaitan elemen multimedia dalam pengajaran bahasa Arab, kesan penggunaannya terhadap interaksi guru dan pelajar serta peranannya sebagai pemudah cara dalam pengajaran bahasa Arab. Tinjauan juga dilakukan untuk mengenal pasti persepsi pelajar berkaitan kesan multimedia dalam pembelajaran, integrasi elemen multimedia dalam pengajaran bahasa Arab serta kesannya dalam penguasaan kemahiran belajar bahasa Arab di kalangan pelajar Tingkatan Empat di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak.

Dengan itu penyelidik ingin mengetahui sama ada pengajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi multimedia boleh membantu pelajar menguasai pembelajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* / Nahu dalam mata pelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) Tingkatan Empat di Sekolah-sekolah Menengah Kebangsaan Agama di negeri Sarawak.

## **1.5 Kepentingan Kajian**

Sebagai generasi muslim, adalah menjadi kewajipan untuk memahami al- Quran dan al-Hadis tentang kewajipan memahami ayat-ayat Allah. Rasulullah SAW telah bersabda:

تعلم العربية بثلاثة: بأنني أنا عربي، وبأنها لغة القرآن، وبأنها لغة الجنة.

Maksudnya: *Pelajarilah Bahasa Arab kerana tiga perkara: kerana aku adalah orang Arab, kerana ia bahasa Al- Quran, dan kerana ia bahasa ahli Syurga* (Takrif Hadis).

Bahasa Arab adalah medium terbaik untuk memahami al- Quran dan al- Hadith. Ini kerana penurunan al-Quran adalah kepada bangsa Arab dan seterusnya menggunakan bahasa Arab. Adalah menjadi kewajipan setiap orang Islam memahami bahasa ini secara mendalam agar segala kandungan dan pengajaran yang tiada tolok bandingnya dapat difahami dan dihayati serta diamalkan dengan sempurna.

Bahasa Arab merupakan bahasa al- Quran dan al- Hadis. Ia merupakan bahasa rasmi kepada 24 negara termasuk Arab Saudi, Iraq, Lubnan, Libya, Palestin, Syria dan lain- lain (Wan Azura et al, 2006). Negara- Negara tersebut menggunakan bahasa fusha (*standard*) sebagai medium komunikasi sama ada dalam persidangan- persidangan antarabangsa seperti Pertubuhan Persidangan Negara- negara Islam (OIC), diskusi ilmiah, persuratan, penyiaran dan majlis- majlis formal. Secara ringkasnya bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan di peringkat global malah diiktiraf Pertubuhan Bangsa- bangsa Bersatu (PBB) sebagai antara bahasa perantaraan yang dituturkan ramai penutur. Beberapa tahun lalu, bahasa Arab menduduki senarai yang ke-12 dalam kedudukan bahasa- bahasa yang digunakan di dunia. Kini bahasa ini telah menduduki tangga keenam dengan anggaran 186 million penutur (Ibid).

Umat Islam di seluruh pelosok dunia termasuk negara Malaysia perlu menguasai bahasa Arab sebaik mungkin kerana ibadat solat wajib dilaksanakan dengan menggunakan bahasa Arab. Kesan solat akan meresapi seluruh jiwa raga seseorang mukmin sekiranya mereka memahami maksud setiap patah perkataan yang dibaca semasa solat. Apabila mereka mendirikan solat dengan khusyuk, memahami apa yang dibaca maka terbentuklah jati diri yang kukuh dan jiwa mukmin yang kental seterusnya akan dijemakan dalam perlakuan dan mu`amalah seharian.

Kepentingan bahasa Arab boleh juga dilihat dengan pengiktirafan dunia kepada penguasaan bahasa al-Quran ini. Ini jelas terbukti dengan tertubuhnya unit atau fakulti bahasa Arab oleh institusi- institusi pengajian di negara- negara selain negara Arab seperti di Amerika, Britain, termasuk Malaysia sendiri. Antara institusi luar Arab yang menawarkan program bahasa Arab ialah University of London menerusi The School of Oriental and African Studies, Heriot-Watt University, Edinburg, Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM), Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) (Wan Azura et al, 2006), Universiti Malaya (UM), Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), Universiti Putra Malaysia (UPM) dan beberapa institusi lain lagi di dalam dan luar negara.

Kepentingan mempelajari dan memahami bahasa Arab ini memang tidak dapat dinafikan sekali gus menjadi topik utama dalam perbahasan dan perbincangan pakar dan ahli akademik. Kandungan yang sering menjadi perbahasan adalah terdapat banyak bukti menunjukkan pelajar di sekolah- sekolah dan institut

pengajian tinggi di negara ini menghadapi konflik dan kekangan dalam menguasai bahasa ini. Pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab perlu seiring dengan perkembangan era teknologi terkini yang menyediakan pelbagai maklumat melalui multimedia. Mempelbagaikan pendekatan pengajaran merupakan satu asas yang perlu dikuasai oleh seseorang guru. Ini untuk membolehkan mesej pengajaran yang disampaikan boleh diterima pada tahap yang maksimum serta mampu meninggalkan kesan kefahaman jangka panjang dalam ingatan pelajar.

Persoalan pencapaian dan penguasaan kurang memuaskan pelajar dalam mata pelajaran bahasa- bahasa asing sering menjadi tajuk perbincangan di media, dalam kajian ilmiah dan juga di persidangan pendidikan (Aminarrashid et al., 2008). Strategi pengajaran yang disarankan oleh Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM) adalah berpusatkan pelajar. Walau bagaimanapun, ada ketika tertentu, terutama sewaktu hendak mengajar bahasa asing atau bahasa kedua, atau menyampaikan kemahiran lisan, iaitu mendengar dan bertutur di peringkat rendah, guru terpaksa memainkan peranannya lebih banyak. Guru perlu menukar strateginya untuk pengajaran yang lebih berkesan (Kamarudin Hj. Husin, 1998).

Antara strategi pengajaran yang boleh menghasilkan kesan yang optima ialah strategi pemusatan bahan, selain pemusatan guru dan pelajar. Strategi ini menekankan lebih banyak kepada peranan dan penggunaan bahan-bahan pengajaran dalam sesuatu sesi pengajaran dan pembelajaran. Apa yang penting daripada bahan itu ialah ia dapat membantu tugas-tugas guru dalam kelas atau

membantu pelajar melaksanakan pembelajaran sendiri yang berkesan. Biasanya, penggunaan sepenuhnya bahan-bahan tersebut adalah untuk menyalurkan pengetahuan dan menggerakkan aktiviti untuk menguasai sesuatu kemahiran.

Strategi pemusatan bahan, biasanya melibatkan beberapa bentuk pembelajaran sendiri, dan di antaranya yang penting ialah pengajaran terancang, modul, pengajaran audio-tutorial, makmal bahasa, pembelajaran berbantuan komputer dan sebagainya (Kamarudin Hj. Husin, 1998). Ini kerana strategi pengajaran mengandungi ciri-ciri yang perlu dititik-beratkan iaitu:

- a. Ia harus berupaya menarik perhatian, menimbulkan minat dan mengekalkannya sepanjang pengajaran guru.
- b. Ia harus dapat bertindak sebagai alat penyalur ilmu pengetahuan dan kemahiran secara berkesan.
- c. Ia harus dapat bertindak sebagai alat pengaliran deria yang terbaik. Keadaan ini berupaya merangsangkan pembelajaran.
- d. Ia harus mampu memberi penjelasan dan dalam masa yang sama dapat memudahkan pembelajaran.
- e. Ia harus berupaya mencorakkan dan mempelbagaikan aktiviti pengajaran dan pembelajaran bilik darjah.
- f. Ia harus mampu meningkatkan kesan jangka panjang.
- g. Ia harus mampu menghibur, atau mewujudkan suasana pembelajaran yang harmoni dan menggembirakan.
- h. Ia mesti dapat menghakis kebimbangan pelajar dan rasa tidak selamat mereka.

- i. Ia harus berjaya menciptakan komunikasi dan interaksi bilik darjah secara berkesan.
- j. Ia harus membolehkan pelajar mencerna idea dan membina konsep-konsep dengan mudah.
- k. Ia harus boleh menajamkan daya fikir dan meningkatkan kekuatan mental pelajar (Kamarudin Hj. Husin, 1998).

Untuk mencapai visi pelaksanaan agenda ini, pendekatan pengajaran yang menarik dan sistematik perlu diaplikasikan oleh guru yang mengajar mata pelajaran tersebut. Kepelbagaian kebolehan serta perbezaan individu pelajar perlu dikenal pasti dan diberi perhatian khusus serta dirangsang supaya cetusan motivasi wujud agar mereka merasa selesa dan meminati mata pelajaran bahasa Arab.

Hal ini kerana masyarakat pelajar kini dibesarkan dalam era globalisasi yang sudah pasti tidak meminati pendekatan konvensional yang telah sekian lama dipraktikkan di sekolah-sekolah. Oleh itu, seiring dengan cabaran teknologi semasa, pendidikan bahasa Arab juga perlu berjalan seiring dengan kemajuan masa kini dengan merealisasikan proses pengajaran dengan menggunakan teknik yang menarik seperti menggunakan aplikasi perisian multimedia.

Banyak kajian telah dilakukan terhadap keberkesanan bahan pembelajaran menggunakan animasi. Kebanyakan guru masih selesa dengan pengajaran secara konvensional sedangkan kehendak minda pelajar sudah beralih kepada pendekatan interaktif serta merangsang pemikiran mereka. Kepelbagaian peringkat kecerdasan



intelek mereka perlu dikembangkan dengan menggunakan teknik yang memberi ingatan yang lebih kukuh dan lama terhadap isi pengajaran yang mereka pelajari.

Kajian ini diharap dapat membuktikan bahawa pembelajaran menerusi perisian multimedia dapat memberi keselesaan dan rangsangan kepada pelajar dalam menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran. Adakah ia dapat meningkatkan minat dan motivasi pelajar. Ini kerana teknik penyampaian dengan pengintegrasian beberapa ciri seperti animasi, grafik, warna dan audio-visual yang menarik akan memudahkan penyampaian pengajaran dan mudah difahami serta menyeronokkan.

Selain itu kajian ini juga diharap dapat menjelaskan adakah penggunaan elemen multimedia boleh merangsang minat pelajar atau tidak serta keberkesanannya. Ini adalah penting kerana nilai dan keberkesanan pengajaran adalah amat mustahak dalam membentuk generasi pelajar yang berilmu dan merealisasi serta menghayati konsep pendidikan bahasa kedua berlandaskan inti patinya yang sebenar dan seterusnya cemerlang dalam peperiksaan.

Menurut kajian yang dilakukan oleh Saifullizam Puteh dan Sahairil Azlan Sahidun (2004), animasi juga mampu membantu di dalam menerangkan sesuatu konsep yang kompleks dengan mudah dan berkesan. Dengan adanya animasi, perkara-perkara yang tidak nampak dengan mata kasar dapat diterangkan dengan mudah. Animasi juga dapat menghasilkan satu keadaan yang tidak formal bagi merangsang dan menyeronokkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut beliau lagi, animasi bukanlah lagi merujuk kepada kartun sahaja tetapi merangkumi bidang projek komputer berasaskan multimedia. Animasi berkomputer semakin berkembang pesat dari masa ke semasa. Dengan harga komputer serta perisian yang semakin rendah dengan keupayaan sistem komputer yang semakin tinggi menjanjikan perkembangan teknologi akan terus berkembang maju. Secara khususnya kajian ini juga diharap dapat :

- a. membantu Jabatan Pelajaran Negeri, Pejabat Pelajaran Daerah dan pihak sekolah dalam mengenal pasti, merancang dan mengaplikasikan pengajaran menggunakan teknologi multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
- b. menyediakan maklumat terkini bagi membantu guru-guru yang terlibat dalam pengajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah.
- c. membantu guru menilai keberkesanan penggunaan multimedia dalam pengajaran.

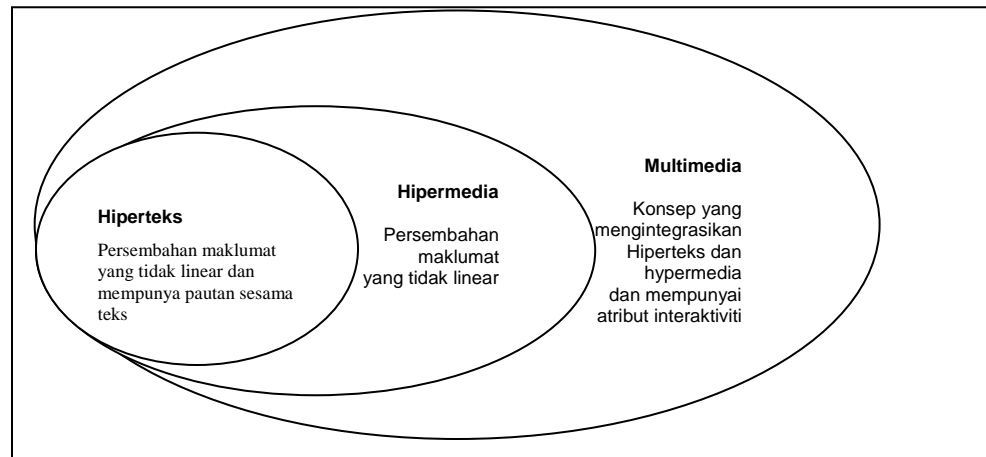
## **1.6 Definisi Konsep**

Penyelidik menghuraikan istilah-istilah penting dalam kajian dalam definisi konsep. Ia penting untuk memudahkan pemahaman tentang kajian yang dijalankan. Sebenarnya teknologi multimedia telah lama wujud tanpa disedari, iaitu sejak berlakunya evolusi dalam penyebaran maklumat yang menggunakan teknologi seperti radio dan televisyen. Walau bagaimanapun, kewujudan teknologi multimedia ini telah menjadi popular apabila teknologi digital dapat menarik

perhatian pengguna. Kemantapan teknologi ini semakin menyerlah apabila keupayaan komputer bertambah dari segi kepantasan memproses maklumat, kapasiti memori, storan data yang tinggi dan sebagainya dari semasa ke semasa.

Shumen (1997) dan Vaughan (2001) mendefinisikan bahawa multimedia merupakan satu aplikasi yang terdiri daripada-elemen-elemen seperti teks, grafik, audio , video dan animasi, di mana interaktiviti menjadi komponen utama. Istilah multimedia sebenarnya adalah kesinambungan daripada konsep hiperteks. Hiperteks merupakan satu persekitaran yang memuatkan teks elektronik yang tidak linear dan mempunyai pautan di antara satu sama lain di mana pelajar boleh bernavigasi mengikut keperluan mereka (Lawless, 2003; Heinich et al., 1999). Rajah 1.2 berikut menunjukkan perkaitan serta kewujudan atribut multimedia.

**Rajah 1.2:** Atribut Multimedia



Strategi pembelajaran bentuk multimedia mempunyai konsep bersepadu di mana ia boleh berpusatkan guru, pelajar dan bahan itu sendiri. Secara tidak langsung pelajar mengikuti proses pembelajaran dalam persekitaran konstruktivisme, di

mana banyak kajian mendapati bahawa kaedah sebegini dapat meningkatkan keupayaan pelajar di mana pelajar bergiat aktif apabila menggunakan bahan multimedia (Sims, 2000; Pham, 1998; Wilson, 1996) dalam Abdul Jasheer Abdullah dan Merza Abas, 2004.

Multimedia adalah alat komunikasi dan persembahan. Program- program multimedia, sama ada yang berbentuk CDROM, ensiklopedia ataupun laman web sekolah, dibina berasaskan tiga aspek: multimedia, hiperteks dan interaktif. Semua aspek ini menjadi asas bagi menerangkan proses komputer digunakan oleh pelajar dalam bilik darjah. Pelajar dan guru perlu memilih bahasa yang jelas difahami supaya dapat memahami persekitaran multimedia dan idea praktikal yang diperlukan apabila menghasilkan persembahan multimedia. Elemen itu dapat dipilih dengan mudah dan berpotensi meningkatkan kemahiran komunikasi pelajar (Vivi Lachs 2004).

### **1.6.1. Multimedia**

Kamus Dwibahasa Oxford (1997; 252) mendefinisikan perkataan `*multi*` sebagai berbilang atau berbagai- bagai. `*Media*` pula menurut Kamus Dewan (1991; 812), ditakrifkan sebagai perantara komunikasi. Ia terdiri daripada media am, media cetak, media elektronik dan media massa yang dapat menyampaikan maklumat kepada orang ramai dengan cepat. Melalui gabungan dua perkataan ini iaitu `*multimedia*` boleh diertikan sebagai perantara komunikasi yang berbagai- bagai bentuk.

Konsep multimedia menyarankan kombinasi pelbagai media (Judy et al, 2003) Menurut Mayer (2009), multimedia merujuk kepada persembahan yang terdiri daripada perkataan dan gambar. Hofstetter (1995) mendefinisikan multimedia sebagai integrasi elemen teks, audio, grafik, animasi dan video yang menggunakan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan pengguna mengarah, berinteraksi, mereka cipta dan berkomunikasi agar proses pembelajaran menjadi lebih berkesan. Perzlyo (1993) berpendapat ianya merupakan integrasi elemen- elemen teks, audio, grafik, animasi, video dengan penggunaan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan proses pembelajaran secara signifikan dan menghidupkan lagi suasana maklumat.

Abd Samad et al, (2005) Sebarang persembahan berasaskan komputer atau aplikasi yang menggabungkan satu atau lebih unsure berikut; teks, warna, grafik, animasi, simulasi, realiti maya, audio dan video. Perkataan multi bererti pelbagai, sementara media bererti perantara, jika kedua-dua perkataan ini digabung bererti perantaraan pelbagai media untuk melakukan pelbagai persembahan . Menurut takrifan Jamalludin dan Zaidatun (2005 a), multimedia merujuk kepada suatu persembahan informasi berasaskan penggunaan komputer dengan menggunakan gabungan pelbagai media seperti teks, grafik, audio, animasi, video dan sebagainya. Ia merupakan suatu sistem yang membolehkan capaian secara bebas serta interaksi berlaku antara komputer dengan pengguna. Anil (2003) dalam Kamus Komputer Bergambar pula mendefinisikan multimedia adalah aplikasi yang menggunakan gambar, bunyi dan teks. Gambar mungkin berupa grafik, animasi, gambar foto atau video.

Permainan komputer direka bentuk supaya orang dapat menggunakannya secara interaktif, iaitu pengguna dapat mengawal jalan cerita dan arah cerita pada tahap kawalan yang ditetapkan. Ini dilakukan dengan mengelik menggunakan tetikus pada butang dan menggerakkan kursor pada mana- mana bahagian di atas skrin. Para pelajar berinteraksi dengan maklumat dan mungkin juga dengan para pelajar lain. Ini mungkin melibatkan aktiviti menjawab soalan kuiz, mengheret objek- objek merentasi skrin dengan tetikus dan memikirkan kata kunci serta mencari idea dan menyelesaikan masalah dalam situasi- situasi yang diberi (Vivi Lachs, 2004).

## **1.6.2 Elemen- Elemen Dalam Multimedia**

### *1.6.2.1 Teks*

Teks adalah tulisan daripada nombor atau simbol (Abdul Samad et al, 2005) yang merupakan elemen yang paling asas serta luas penggunaannya di dalam pembangunan sesebuah aplikasi multimedia (Jamalludin dan Zaidatun, 2003 b). Teks merupakan elemen utama dan penting dalam komunikasi antara manusia dan komputer. Ia kerap digunakan di dalam aplikasi multimedia bersama- sama dengan media lain sebagai agen penyampai maklumat seperti animasi, bunyi dan grafik. Ia juga dapat diaplikasikan dalam bentuk ayat, perkataan dan perenggan (Abdul Samad et al 2005).

Teks sesuai digunakan dalam beberapa keadaan tertentu seperti :

- Untuk mempersembahkan sesuatu pernyataan perasaan atau konsep- konsep yang abstrak dan tidak dapat digambarkan melalui penggunaan grafik atau media visual yang lain.
- Untuk menggambarkan deria rasa atau pengalaman yang tidak dapat digambarkan oleh media lain contohnya sentuhan, bau dan rasa.
- Sesuatu maklumat yang tidak dapat digambarkan dengan grafik kerana tidak sesuai atau tidak dibenarkan oleh budaya.

(Jamalludin dan Zaidatun 2005 a).

Dua istilah utama yang perlu difahami ialah rupa taip (*typeface*) dan fon (*font*). Rupa taip merupakan sekumpulan aksara grafik yang biasanya terdiri dalam pelbagai bentuk dan saiz. Setiap rupa taip ini mempunyai bentuk paparan yang berbeza dan menjadikan setiap satunya unik. Rupa taip biasanya boleh dikenali berdasarkan nama- nama khas yang diberi kepadanya. Times New Roman, Arial, Helvetica, Courier dan Tahoma misalnya merupakan contoh- contoh rupa taip yang sedia ada di kebanyakan sistem komputer. Fon pula merupakan satu koleksi aksara yang mempunyai stail serupa yang dimiliki oleh sekumpulan rupa taip. Sebagai contoh, jenis fon yang biasa ialah **bold** dan *italic*. Selain dari itu, garisan, garis kasar (*outlining*) dan sebagainya juga merupakan fon- fon tambahan yang sering digunakan (Jamalludin dan Zaidatun, 2005 a).

#### 1.6.2.2 Grafik

Grafik membawa maksud imej (Abd Samad et al, 2005), maklumat atau informasi yang disampaikan kepada seseorang pengguna sama ada dalam bentuk tulisan, lukisan, lakaran, rajah atau gambar dalam bentuk 2D atau 3D (Anil, 2003; Jamalludin dan Zaidatun, 2003 b). Dalam sesebuah persembahan elektronik, sama ada dalam bentuk aplikasi multimedia, laman web dan sebagainya, grafik boleh digunakan dalam pelbagai cara. Ia boleh digunakan sebagai penyokong kepada penggunaan teks dalam menerangkan sesuatu maklumat mahupun sebagai media penyaluran maklumat yang utama. Ia juga boleh digunakan sebagai latar belakang skrin, antara muka pengguna, gambar foto, carta, kartun, butang atau ikon dan sebagainya (Jamalludin dan Zaidatun 2005 a).

#### 1.6.2.3 Animasi

Animasi berasal daripada perkataan Latin yang membawa erti “dihidupkan” ataupun “*bring to life*”. Mengikut Kamus Dewan (1991; 46) pula, animasi merujuk kepada satu perbuatan atau proses menjadikan sesuatu agar kelihatan hidup. *Computer Animation Dictionary* pula mendefinisikan animasi sebagai satu proses membentuk ilusi pergerakan di dalam filem atau video menerusi gabungan gambar- gambar ataupun gabungan pergerakan yang direkodkan daripada kerangka- kerangka imej (Jamalludin dan Zaidatun, 2005 b). Setiap bingkai atau kerangka imej tersebut pula mengandungi sedikit perbezaan di antaranya dan apabila dipersembahkan dalam satu tempoh masa yang pantas akan membentuk ilusi berlakunya satu pergerakan (Anil, 2003, Jamalludin dan Zaidatun, 2005 a).



Animasi boleh dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi ataupun melalui pelbagai kesan khas (Jamalludin dan Zaidatun, 2003 b).

Sesuatu objek yang dilihat oleh mata manusia akan dipetakan pada retina dalam satu jangka masa yang tertentu selepas ianya diperhatikan. Ini membolehkan berlakunya fenomena di mana satu siri imej yang silih berganti dalam satu jangka masa yang pantas dan singkat kelihatan seolah-olah satu ilusi yang hidup dan bergerak secara sendiri. Dalam erti kata yang lain, sekiranya kita mengubah kedudukan atau rupa bentuk sesuatu objek dengan pantas, mata kita akan mengandaikan perubahan tersebut sebagai satu pergerakan atau animasi (Jamalludin dan Zaidatun, 2005 a).

Teori Pengekalan Pandangan mengatakan bahawa sesuatu objek yang dilihat oleh mata manusia akan dipetakan pada retina dalam satu jangka masa yang tertentu selepas ianya diperhatikan. Otak manusia seterusnya akan menyimpan atau memegang maklumat berkaitan dengan imej tersebut buat beberapa ketika selepas ianya dilihat. Berdasarkan konsep ini, apabila mata manusia melihat turutan imej yang dipersembahkan satu persatu dengan pantas, paparan imej tersebut akan diterima sebagai satu animasi atau imej yang bergerak. Ini disebabkan mata manusia tidak sempat untuk menerima dan mengubahsuai maklumat berkaitan dengan imej- imej tersebut apabila ianya dipersembahkan dengan pantas. Dalam erti kata lain, mata manusia telah diperdayakan untuk menerima paparan imej statik tersebut sebagai satu kesan pergerakan atau animasi (Ibid).

Sesebuah animasi digital bagi persembahan menerusi komputer pula biasanya mampu berfungsi dengan baik sekiranya dibina dengan kadar 12 hingga 15 kerangka bagi setiap saat (12 hingga 15 fps). Walau bagaimanapun, kadar kerangka sesaat yang lebih tinggi seperti 24 hingga 30 fps juga sering digunakan bagi menghasilkan animasi yang lebih jelas dan berkualiti. Sekiranya kadar kerangka yang digunakan kurang dari 12 fps, animasi yang dihasilkan akan kelihatan tersangkut- sangkut. Ini adalah kerana dengan kepantasan yang sedemikian, mata manusia sempat untuk melihat perbezaan yang berlaku semasa pertindihan di antara kerangka atau kerangka imej yang digunakan (Jamalludin dan Zaidatun, 2005 a).

#### *1.6.2.4 Audio*

Anil (2003) mendefinisikan audio sebagai sebarang muzik, pertuturan atau bunyi lain yang disimpan dan dikeluarkan oleh komputer. Audio diertikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan bunyi atau pendengaran (Kamus Dewan, 1991: 65). Ia secara amnya merujuk kepada fenomena yang terhasil akibat getaran sesuatu objek. Sebagai contoh, petikan tali dari gitar, hentakan bola pada lantai dan sebagainya. Apabila sesuatu objek ini bergetar, molekul udara di atmosfera akan turut bergetar sama dan ini seterusnya akan membentuk kepelbagaian pada tekanan udara. Audio atau bunyi disebabkan oleh getaran molekul atau jirim udara di sekeliling kita. Getaran ini kemudiannya dikenali sebagai gelombang bunyi. Sekiranya perubahan tekanan udara ini digrafkan sebagai fungsi masa, anda akan dapati graf gelombang bunyi (berbentuk corak sinus) (Jamalludin dan Zaidatun,

2005 a). Antara kaedah bagaimana audio boleh diintegrasikan ke dalam sesebuah aplikasi multimedia antaranya ialah sebagai :

- kesan bunyi yang istimewa
- pencerita atau suara latar
- kesan bunyi khas
- muzik latar belakang

(Jamalludin dan Zaidatun, 2003 b)

Audio wujud dalam pelbagai frekuensi dan hanya sebahagian kecil sahaja julat frekuensi yang boleh diterima oleh pendengaran manusia. Julat frekuensi yang boleh diterima oleh pendengaran manusia biasanya ialah di antara 20Hz – 20,000Hz. Nilai frekuensi tertinggi biasanya akan menurun seiring dengan peningkatan usia. Sebagai contoh, adalah normal untuk seseorang yang berusia 60 tahun hanya mampu mendengar pada frekuensi maksimum 16,000Hz sahaja (Jamalludin dan Zaidatun, 2006).

### **1.6.3 Konsep Pengajaran Bermultimedia**

- *Konsep pengajaran melalui radio dan televisyen*

Radio merupakan alat bantu mengajar yang berkesan untuk aktiviti pengajaran dan pembelajaran, khususnya dalam bidang penguasaan kemahiran bahasa. Melalui siaran yang dirancang oleh pihak pendidikan Radio, murid-murid mendapat latihan untuk menguasai kemahiran mendengar dan sebutan baku, di samping memperolehi ilmu pengetahuan yang terkandung dalam siarannya.

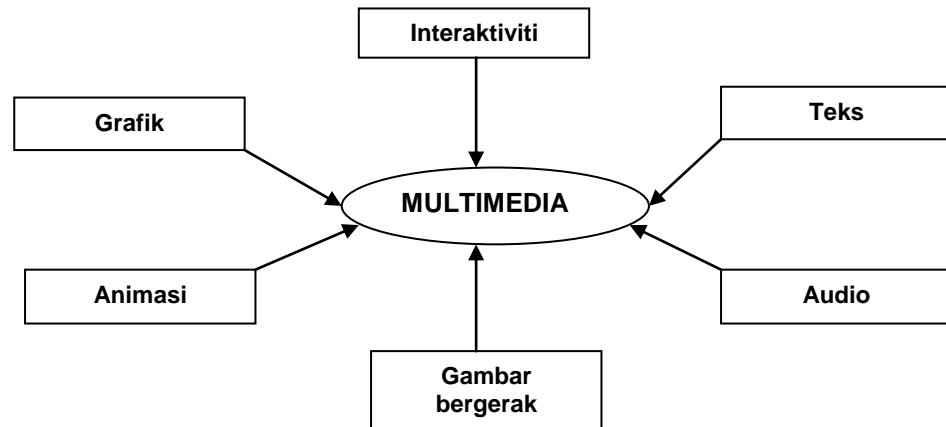
Berbanding dengan radio, televisyen merupakan alat bantu mengajar yang lebih berkesan dalam peranan penyampaian pelajaran. Selain melatih murid mendengar, murid-murid juga boleh menggunakan deria penglihatan mereka untuk mengikuti pelajaran yang khusus. Dengan perkataan lain, sebagai alat bantu mengajar, murid-murid dapat menggunakan kedua-dua pancaindera yang penting, iaitu deria penglihatan dan pendengaran, untuk mengikuti program pendidikan dengan cara yang lebih berkesan. Justeru itu, penggunaan televisyen sebagai alat bantu mengajar bukan sahaja terhad untuk pengajaran bahasa tetapi juga meliputi semua pengajaran yang lain (Mok Soon Sang, 1998).

Multimedia adalah hasil penyatuan dan gabungan beberapa konsep, media dan peralatan. Mengikut Galbreath (1992), “Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, imej, animasi, video dan suara dengan ciri-ciri interaktiviti komputer untuk menghasilkan satu persembahan yang menarik. Feldman (1994) dalam bukunya bertajuk “*Multimedia*” mendefinisikan sebagai manipulasi dan integrasi pelbagai media seperti teks, grafik, imej video dan bunyi dalam suatu persekitaran digital.

Rumusan dari definisi di atas, dapatlah disimpulkan bahawa multimedia merupakan kesepaduan di antara pelbagai media seperti teks, numerik, grafik, imej, video, animasi dan suara dalam satu persekitaran digital, di samping mempunyai keupayaan interaktiviti bagi membolehkan pengguna mencapai maklumat keperluan tanpa mengikut urutan.

Konsep multimedia dapat digambarkan seperti Rajah 1.3 di bawah:

**Rajah 1.3:** Unsur-unsur Multimedia



Rajah 1.3 di atas jelas menunjukkan bahawa multimedia di dalam bidang pendidikan menawarkan apa yang tidak terdapat pada buku teks yang statik. Gabungan elemen multimedia menggunakan konsep hipermedia dan hiperteks cukup menarik dan dapat menarik minat pelajar serta merangsang pemikiran mereka. Menurut Kinzie (1990) pula, pakej multimedia pula boleh didefinisikan sebagai sebuah perisian sama ada perisian kursus atau sebarang perisian yang telah menyatupadukan pelbagai media dalam satu bahantara. Kesemua ini dapat dipaparkan pada sebuah skrin dengan bunyi-bunyian yang dikeluarkan pada ketika yang sama.

#### **1.6.4 Bahasa Arab**

Bahasa Arab merupakan bahasa rasmi lebih daripada 24 buah negara termasuk Arab Saudi, Iraq, Lubnan, Libya, Palestin, Syria dan lain- lain (Wan Azura et. al,

2006; 4). Walaupun negara- negara ini menggunakan bahasa Arab menurut dialek masing- masing, namun bahasa Arab moden dan standard (fusha) tetap digunakan dalam buku- buku, surat khabar, televisyen dan radio, malah dalam perbincangan sesama orang- orang Arab itu sendiri sekiranya mereka terdiri dari pelbagai negara.

Beberapa tahun lalu, bahasa Arab menduduki tangga atau *ranking* yang ke-12 dalam kedudukan bahasa- bahasa yang digunakan di dunia. Kini bahasa Arab telah menduduki tangga keenam dengan anggaran 300 juta penutur. Hal ini menunjukkan bahawa semakin ramai orang yang bertutur menggunakan bahasa ini di seluruh dunia. Peranan bahasa Arab semakin meluas di peringkat global apabila digunakan dalam persidangan- persidangan antarabangsa seperti Pertubuhan Persidangan Negara- negara Islam (OIC) kerana kesemua negara ini mendokong al- Quran sebagai sumber perlembagaan negara mereka. Selain daripada itu, bahasa ini juga merupakan salah satu daripada bahasa rasmi yang digunakan dalam persidangan Persatuan Bangsa-bangsa Bersatu (PBB), selain bahasa Inggeris (Wan Azura et. al, 2006; 4).

Keagungan dan kehebatan bahasa Arab ini tidak dapat dipertikaikan malah diiktiraf oleh Allah SWT dengan penurunan al- Quran yang menggunakan bahasa Arab di kalangan masyarakat Arab. Ini ditegaskan dalam firmanNya:

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

*Sesungguhnya Kami menjadikan al-Quran dalam bahasa Arab supaya  
kamu berfikir*

*(Surah al-Zukhruf: 3)*

## **1.7 Rangka Kajian**

Penyelidik menjalankan proses kajian di dalam enam bab. Bab pertama terdiri daripada pengenalan, yang menjelaskan tentang pendahuluan, objektif kajian, persoalan kajian, permasalahan kajian, kepentingan kajian, definisi konsep dan rangka kajian. Dalam definisi konsep, penyelidik menghuraikan tentang konsep multimedia, elemen- elemen dalam multimedia, konsep pengajaran bermultimedia dan bahasa Arab.

Dalam bab kedua pula dikhususkan untuk tinjauan kajian dan penulisan lampau yang berkaitan dimulai dengan kerangka teoritikal kajian, teori kognitivisme dan konstruktivisme, teknologi konstrktivisme selepas era 2000, kajian lepas tentang kesan multimedia dalam pembelajaran , teori pemerolehan bahasa. Penyelidik seterusnya mengemukakan kajian- kajian yang berkaitan dengan topik kajian yang dijalankan yang merangkumi kajian sarjana dalam dan luar negara pengajaran dan pembelajaran melalui teknologi multimedia. Perkembangan teknologi dalam pengajaran turut dibincangkan selain mengutarakan tentang fungsi multimedia dalam pengajaran. Selain itu kerangka konseptual yang memaparkan kesimpulan kepada bentuk kajian juga dijelaskan dalam bab ini.

Sementara dalam bab ketiga pula, penyelidik memfokuskan metodologi kajian. Model prosidur kajian juga dibincangkan dalam bab ini selain sampel dan populasi kajian. Instrumen serta sampel kajian turut dijelaskan. Reka bentuk perisian

multimedia interaktif bagi topik Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat akan dibincangkan dalam bab keempat.

Bab kelima pula adalah berkaitan dapatan kajian dengan menginterpretasi data kuantitatif serta dapatan hasil kajian dan rumusan dapatan kajian. Manakala bab keenam merupakan bab terakhir dalam penulisan tesis ini. Penyelidik mengemukakan kesimpulan, implikasi dan cadangan bagi keseluruhan kajian yang dijalankan.



## **BAB KEDUA**

### **TINJAUAN KAJIAN DAN PENULISAN YANG BERKAITAN**

#### **2.1 Pendahuluan**

Objektif kajian ini adalah untuk meninjau persepsi guru tentang penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab dengan memfokuskan kesan penggunaan perisian multimedia terhadap proses pengajaran bahasa Arab, keberkesanan pengintegrasian elemen multimedia dalam pengajaran bahasa Arab (*al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*) / Nahu. Tinjauan terhadap persepsi pelajar juga dijalankan dengan memberi tumpuan terhadap kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran serta keberkesanan pengintegrasian elemen multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar juga merupakan elemen yang dikaji. Seterusnya penyelidik juga cuba melihat apakah elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Bab ini akan menjelaskan tinjauan kajian lepas berkaitan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.

Untuk memudahkan perbincangan dan pemahaman tentang kajian yang dijalankan, literatur ini dimulakan dengan kerangka teoritikal tentang prinsip, teori dan persoalan berkaitan pembelajaran multimedia yang diasaskan oleh Richard E.Mayer (2009), diikuti teori kognitivisme dan konstruktivisme serta perkaitannya dengan dengan pembelajaran multimedia. Seterusnya penyelidik akan membincangkan sorotan kajian lepas tentang kesan multimedia terhadap pencapaian pelajar dalam pembelajaran serta kesan integrasi dalam multimedia terhadap pemahaman pelajar dengan membincangkan elemen- elemen penting dalam multimedia.

Kajian literatur ini seterusnya membincangkan integrasi multimedia dalam pembelajaran bahasa dan bahasa Arab dengan memberi tumpuan kepada kajian luar negara dan tempatan. Akhir sekali penyelidik menghuraikan kerangka konseptual dan kesimpulan kepada keseluruhan tinjauan yang dijalankan.

## **2.2 Kerangka Teoritikal Kajian**

Kajian yang dijalankan ini berlandaskan gabungan teori dan prinsip pembelajaran multimedia (Mayer 2009), Teori Kognitivisme Penggunaan Media (Bruner 1968, 1966, Keller 1983, Miller 1956 & Gagne`, 1979) dan Teori Konstruktivisme oleh (Jonassen et. al., 1995) sebagai kerangka teoritikal kajian.

## 2.2.1 Prinsip Pembelajaran Multimedia

Terdapat beberapa prinsip telah dikemukakan oleh Mayer dalam pembelajaran multimedia iaitu:

### 2.2.1.1 Prinsip Multimedia

Dalam prinsip multimedia, Mayer (2009) berpendapat bahawa pelajar dapat belajar dengan lebih baik apabila bahan-bahan dalam perisian multimedia yang disediakan mengandungi perkataan dan gambar berbanding dengan perkataan sahaja. Ini menunjukkan gambar dapat membantu pelajar untuk memahami serta meningkatkan kefahaman pelajar terhadap isi kandungan pelajaran dalam persembahan multimedia yang dipaparkan.

- a) *Perkataan* ialah sama ada yang dicatat atau dituturkan. Ia meliputi petikan pendek ataupun ulasan yang dipadankan daripada ensiklopedia ataupun buku teks sains.
- b) *Gambar* merupakan sama ada dalam bentuk grafik yang tidak bergerak termasuklah fotograf, carta, ilustrasi, video dan animasi.

Hasil kajian Richard E.Mayer (2009) menunjukkan bahawa dengan menambahkan gambar pada perkataan dapat meningkatkan kefahaman di kalangan pelajar dimana pembelajaran menjadi lebih bermakna.

### *2.2.1.2 Prinsip Imbangan Spatial*

Dalam prinsip imbangan spatial, pelajar dapat belajar dengan lebih baik apabila perkataan yang berkaitan dengan gambar dipersembahkan secara berdekatan dengan gambar lebih baik daripada jauh antara satu sama lain atau dipisahkan dengan mukasurat atau skrin. Dalam kajiannya E. Mayer (2009) menghuraikan 2 kes iaitu:

- a. Perkataan dan gambar yang dipisahkan.
- b. Perkataan dan gambar yang digabungkan.

Dalam kes 1 apabila gambar dan teks dipisahkan, pelajar sukar untuk menghubungkan antara perkataan yang berkaitan dengan gambar. Dalam kes 2 pelajar dapat menumpukan kepada teks dan kemudian fokuskan kepada grafik yang seterusnya mendapat 2 pendedahan kepada bahan tersebut iaitu teks di bawah gambar dan teks di dalam gambar. Kesimpulannya, kes 2 adalah lebih baik berbanding kes 1 iaitu pelajar dapat belajar dengan lebih baik apabila perkataan yang berkaitan dengan gambar dipersembahkan secara serentak berbanding dengan perkataan yang berkaitan dengan gambar dipisahkan.

### *2.2.1.3 Prinsip Imbangan Masa*

Prinsip imbangan masa menjelaskan bahawa pelajar dapat belajar dengan lebih baik apabila perkataan yang berkaitan dengan gambar dipersembahkan secara serentak berbanding dengan turutan atau satu persatu seperti perkataan dahulu barulah gambar. Pelajar tidak dapat menumpukan perhatian apabila animasi yang

berkaitan dengan ulasan bersuara dipaparkan secara serentak berbanding satu persatu. Sepatutnya animasi dahulu barulah ulasan bersuara dipersembahkan.

#### *2.2.1.4. Prinsip Perkaitan*

Prinsip ini menjelaskan bahawa pelajar dapat belajar dengan lebih baik apabila perkataan yang tidak berkaitan dengan gambar dan bunyi tidak dimasukkan berbanding memasukkan yang berkaitan sahaja. Ini bererti gambar atau perkataan yang tidak berkaitan perlu dikeluarkan dari persembahan multimedia. Begitu juga dengan bunyi dan muzik yang tidak ada kaitan dengan topik pembelajaran yang dipaparkan perlu dikeluarkan.

#### *2.2.1.5. Prinsip Modaliti*

Prinsip modaliti menjelaskan bahawa pelajar dapat belajar dengan lebih baik daripada animasi dan ulasan bersuara berbanding dengan animasi dan teks (perkataan) di atas skrin. Ini bermakna perkataan yang disampaikan melalui ulasan bersuara adalah lebih bermakna berbanding perkataan di atas skrin.

#### *2.2.1.6. Prinsip Ulangan*

Pelajar dapat belajar dengan lebih baik daripada animasi dan ulasan bersuara berbanding animasi, ulasan bersuara dan perkataan di atas skrin. Perisian multimedia menjadi terlalu padat dan sesak apabila gambar, perkataan yang dicetak dan ulasan bersuara dimasukkan secara serentak. Apabila membina perisian multimedia yang terdiri daripada animasi dan ulasan bersuara yang pendek dan ringkas, jangan masukkan teks atau perkataan pada skrin yang sama

dengan perkataan yang sedia ada dalam ulasan bersuara. Ini boleh menyebabkan perisian itu terlalu padat dan pelajar boleh terganggu pemahamannya. Kesimpulannya pelajar lebih mudah memahami hanya dengan animasi dan ulasan bersuara yang ringkas sahaja, kerana tanpa teks pelajar dikatakan akan lebih mengingati apa yang telah dipelajari di dalam bilik darjah.

#### *2.2.1.7. Prinsip Perbezaan Individu*

Reka bentuk multimedia yang baik akan memberi kesan yang kuat kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi. Mayer (2009) dalam kajiannya, banyak memfokuskan kepada kemampuan berkenaan dengan kemampuan spatial. Menurut beliau, kemampuan spatial adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu, mengekalkannya dan memanipulasikan imej yang dilihat melalui pemikirannya. Individu yang berbeza akan memberi kesan yang berbeza yang melibatkan pengetahuan yang terdiri daripada idea-idea dimana pelajar yang mempunyai kecerdasan yang tinggi adalah mampu untuk membina dan membuat gambaran yang sesuai dan sepadan melalui gambar-gambar dan kata-kata yang dipaparkan melalui perisian multimedia.

Ringkasnya mereka menggunakan tahap pengetahuan sedia ada mereka untuk membuat gambaran tersebut. Berbanding dengan mereka yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah, mereka kurang mampu untuk membina dan membuat gambaran yang sesuaikan sepadan hanya melalui perkataan sahaja. Justeru itu mereka tidak dapat membuat gambaran yang sesuai dan sepadan dengan gambar-

gambar dan kata-kata yang dipaparkan. Berdasarkan analisis di atas, pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi dapat belajar dan memahami dengan lebih mendalam walaupun perisian multimedia yang dipaparkan kurang bagus kualitinya, berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah. Ini kerana pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi adalah lebih baik kerana mampu untuk membina kedua-dua gambaran daripada gambar-gambar dan kata-kata yang dipaparkan walaupun hanya perkataan sahaja yang dipaparkan.

### **2.2.2. Persoalan Tentang Multimedia**

#### *2.2.2.1. Kepada siapa perisian multimedia memberi kesan?*

Perisian multimedia yang baik dan berkualiti lebih memberi kesan kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi. Akan tetapi walaupun perisian multimedia yang dipaparkan kurang baik kualitinya, pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi akan dapat memahaminya dengan lebih mendalam berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah.

#### *2.2.2.3 Bagaimanakah perisian multimedia berfungsi?*

Terdapat 6 teori kognitif dalam pembelajaran yang berasaskan multimedia ini:

- a. Dapat membantu untuk menerangkan kesan-kesan penggunaan *Prinsip Multimedia* dalam pembelajaran.

- Apabila hanya perkataan sahaja yang dipaparkan, kognitif akan mula memilih perkataan dan menggabungkan perkataan-perkataan yang diperoleh dengan pengetahuan sedia ada pelajar.
- Begitu juga apabila kedua-dua perkataan dan gambar dipaparkan pelajar akan mula memilih imej yang dilihat, menyusun imej tersebut dan menggabungkan perkataan dan imej yang dipaparkan.
- Proses ini secara tak langsung dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna kerana dipermudahkan lagi dengan penggunaan perkataan dan gambar sekaligus berbanding dengan hanya menggunakan perkataan sahaja

b. Dapat membantu untuk menerangkan kesan-kesan *Imbangan Spatial*

- Apabila perkataan yang berkaitan dengan gambar dipisahkan dalam muka surat atau skrin, pelajar sukar untuk membuat gambaran dan mengaitkan kedua-duanya dalam ingatannya pada masa yang sama.
- Berbanding apabila kedua-duanya diletakkan serentak dalam satu skrin atau muka surat pelajar berkemampuan untuk mengaitkan dan mengingat kedua-duanya dalam ingatannya pada masa yang sama.
- Justeru itu, seeloknya perkataan yang berkaitan dengan gambar disatukan atau diletakkan bersama bagi memudahkan proses pembelajaran berlaku.



c. Dapat membantu untuk menerangkan kesan-kesan *Imbangan Masa*.



- Apabila perkataan(ulasan bersuara) yang berkaitan dengan gambar dipisahkan dalam muka surat atau skrin, pelajar sukar untuk membuat gambaran dan mengaitkan kedua-duanya dalam ingatannya pada masa yang sama.
- Berbanding apabila kedua-duanya diletakkan serentak dalam satu skrin atau muka surat pelajar berkemampuan untuk mengaitkan dan mengingat kedua-duanya dalam ingatannya pada masa yang sama.
- Justeru itu, seeloknya perkataan yang dijadikan ulasan bersuara yang berkaitan dengan gambar dipersembahkan secara serentak bagi memudahkan proses pembelajaran berlaku.

d. Dapat membantu menerangkan kesan-kesan *Koheren*.

Apabila perkataan dan gambar yang tidak berkaitan diletakkan dalam perisian multimedia, pemikiran atau memori pelajar menjadi bercelaru dan bersepah kerana pelajar sukar untuk mengaitkan perkataan yang tidak berkaitan dengan imej yang digambarkan dalam pemikirannya dalam masa yang sama.

- Berbanding dengan meletakkan hanya perkataan dan gambar yang berkaitan sahaja dapat memudahkan pelajar seterusnya menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna iaitu pelajar dapat mengaitkan atau menghubungkan perkataan yang berkaitan dengan imej.

- e. Dapat menghuraikan Modaliti dan Prinsip Ulangan
  - Apabila perkataan dipaparkan sebagai ulasan bersuara, pelajar dapat memproses maklumat dengan mudah serta disertai dengan animasi
- f. Dapat menerangkan kesan-kesan yang berkaitan dengan *Prinsip Individu*
  - Pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi mampu untuk mencipta, membina dan menggunakan paparan imej yang dilihat dengan cara mereka sendiri. Justeru itu, mereka tidak memerlukan kepada rekabentuk perisian multimedia yang baik dan berkualiti.(cukup sekadar perkataan sahaja)
  - Ini berbeza sekali dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah dimana mereka memerlukan kepada perisian multimedia yang lengkap dengan perkataan samaada dalam bentuk teks di skrin mahupun ulasan bersuara yang

### **2.3 Teori Kognitivisme**

Teori kognitivisme memberi penekanan kepada pemprosesan maklumat. Ia adalah proses dalaman yang berlaku dalam minda atau otak pelajar semasa proses pembelajaran. Proses ini tidak dapat dilihat secara langsung kerana berlaku dalam minda pelajar. Golongan kognitivisme mementingkan proses yang berlaku semasa pembelajaran itu sendiri. Justru pelajar sebagai penerima yang memproses

maklumat dianggap sangat penting dan perlu diberi perhatian. Perhatian banyak ditumpukan kepada mengkaji bagaimana maklumat yang disampaikan itu diterima, disusun, disimpan dan dipanggil balik oleh pelajar.

### **2.3.1 Proses Pengajaran-pembelajaran Mengikut Teori Kognitivisme**

Dalam proses pembelajaran, kognitivisme memberi tumpuan kepada perkara berikut (Yusup dan Razmah, 2006):

1. Cara maklumat disusun dan distruktur (Bruner, 1968; Piaget, 1977; Papert, 1982)
2. Kesiediaan mental untuk belajar (Bruner, 1968; Salomon, 1979; Clarke, 1989; Winn, 1984)
3. Gerak hati atau intuisi (Bruner, 1966)
4. Motivasi atau keinginan belajar (Keller, 1983)

Kognitivis melihat pelajar sebagai pencari ilmu yang aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlaku apabila pelajar melibatkan diri secara aktif untuk memahami dan mentafsir apa yang dipelajarinya. Proses pendidikan melibatkan penerokaan mental yang aktif untuk membina dan memperkembangkan struktur mental pelajar.

### 2.3.2 Teori Kognitivisme dan Penggunaan Media

Beberapa prinsip pengajaran wujud dalam era kognitivisme. Untuk mereka bentuk dan membina pengajaran khususnya yang berlandaskan media pengajaran, golongan kognitivis mencadangkan beberapa panduan iaitu:

1. **Kecenderungan belajar:** Media pengajaran yang digunakan dapat menimbulkan minat pelajar untuk belajar.
2. **Pelajar perlu terlibat aktif dalam pembelajaran:** Media pengajaran dapat menggalakkan pelajar berfikir secara aktif dan menghasilkan pengetahuan baru dengan membuat perkaitan antara bahan pembelajaran dengan apa yang telah mereka ketahui. Sementara itu, guru bertindak sebagai pengurus pembelajaran yang menyediakan bahan media yang sesuai dalam persekitaran pembelajaran yang kondusif.
3. **Penstrukturan pengetahuan dan maklumat yang disampaikan:** Pengalaman pembelajaran yang berstruktur, contohnya dari konkrit ke abstrak. Pelajar lebih mudah memahami tulisan komputer atau visual computer setelah pernah melihat dan menggunakan komputer yang sebenarnya. Penggunaan media merapatkan jurang antara konsep konkrit dan konsep abstrak.
4. **Organisasi maklumat:** Organisasi maklumat dalam media harus mengambil kira keupayaan pelajar dari segi memproses maklumat (Miller, 1956; Gagne`, 1979) dan pertindihan pengalaman antara guru dan pelajar. Pertimbangan juga harus diberi kepada pelajar yang berbeza dari segi gaya pembelajaran.

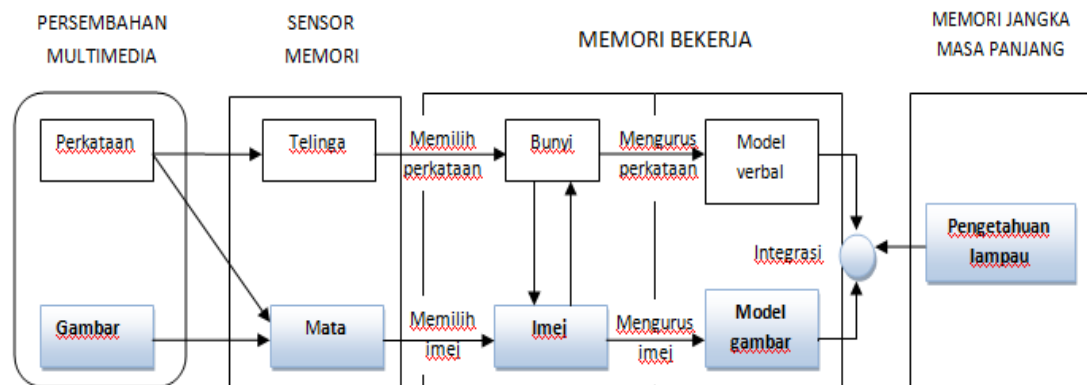
### 2.3.3 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia



Pembelajaran multimedia berlaku apabila pelajar menggunakan informasi yang dipersembahkan dalam dua atau lebih format seperti persembahan animasi berasaskan visual dan persembahan naratif berasaskan verbal untuk membina pengetahuan. Oleh itu, reka bentuk persekitaran multimedia perlu bersesuaian dengan bagaimana manusia belajar atau dengan kata lain bagaimana manusia memproses maklumat (Mayer, 2001) (Rajah 2.1), Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001) diasaskan dari *Paivio's Dual-coding Theory* (Paivio, 1986, Clark & Paivio, 1991), *Baddeley's Model of Working Memory* (1999), dan *Sweller's Cognitive Load Theory* (Chandler & Sweller, 1991).

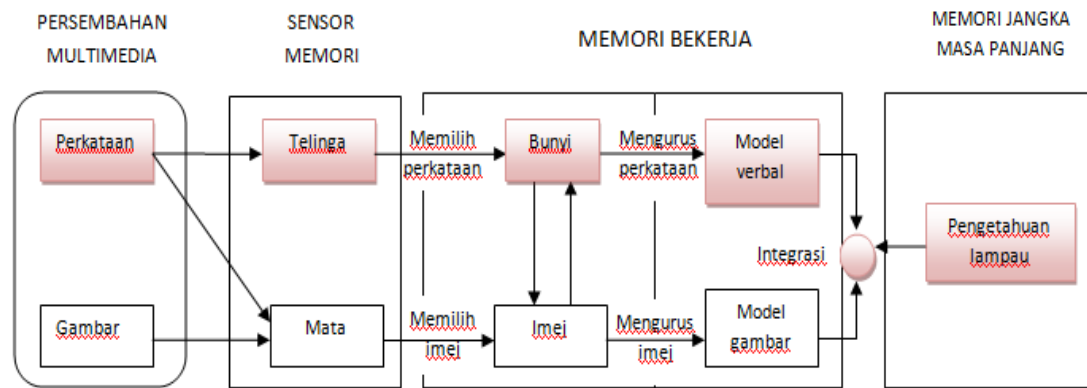
(a) Pemprosesan Gambar

**Rajah 2.1:** Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001): Pemprosesan Gambar



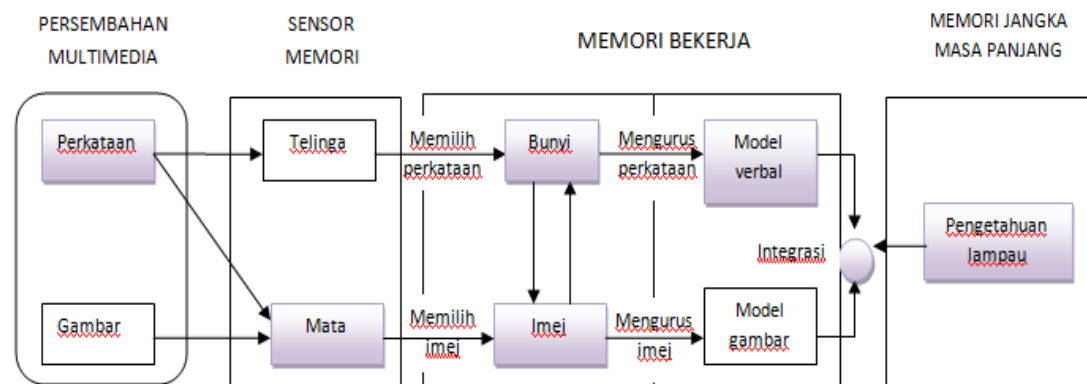
(b) Pemrosesan Perkataan yang Dituturkan

**Rajah 2.2:** Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001): Pemrosesan Perkataan Yang Dituturkan



(c) Pemrosesan Perkataan Bercetak

**Rajah 2.3:** Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001): Pemrosesan Perkataan Bercetak



Mayer (2009) menjelaskan bagaimana tiga jenis bahan yang dipersembahkan diproses menurut teori kognitif pembelajaran multimedia iaitu:

**a. Pemprosesan gambar**

Maklumat dalam bentuk gambar dan perkataan disalurkan dari punca- punca luar sebagai persembahan multimedia. Apabila persembahan multimedia mengeluarkan maklumat dalam bentuk gambar, ia akan dilihat oleh mata yang terletak di dalam ingatan deria, ia diproses dalam saluran visual. Seterusnya maklumat yang berbentuk gambar tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model bergambar yang terbentuk merupakan output berupa pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja seterusnya digabung dan di hantar ke ruang ingatan jangka panjang seseorang.

**b. Pemprosesan perkataan yang dituturkan**

Apabila persembahan multimedia mengeluarkan maklumat dalam bentuk perkataan yang disebut (bunyi) didengar oleh telinga (ingatan deria), ia diproses dalam saluran audio. Seterusnya maklumat yang berbentuk bunyi tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model verbal yang terbentuk merupakan output yang merupakan pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja seterusnya digabung dan di hantar ke ruang ingatan jangka panjang yang setara dengan bank maklumat seseorang.

**c. Pemprosesan perkataan bercetak**

Dalam memproses perkataan yang dicetak, maklumat dalam bentuk teks (perkataan bercetak) disalurkan dari punca- punca luar sebagai persembahan multimedia. Apabila persembahan multimedia mengeluarkan maklumat dalam bentuk teks (perkataan bercetak), ia akan dilihat oleh mata yang terletak di dalam

ingatan deria, ia diproses dalam saluran visual. Seterusnya maklumat yang berbentuk teks (perkataan bercetak) tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model verbal yang terbentuk merupakan output yang merupakan pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja seterusnya digabung dan di hantar ke ruang ingatan jangka panjang seseorang.

Mayer (2001) mengemukakan tiga andaian untuk membina teori ini iaitu:

- a. Pengalaman/ maklumat visual dan audio diproses melalui saluran maklumat yang tertentu dan secara berasingan.
- b. Setiap saluran pemprosesan maklumat mempunyai had tertentu dalam keupayaan memproses pengalaman/ maklumat.
- c. Pemprosesan pengalaman/ maklumat dalam saluran tertentu merupakan satu proses kognitif yang aktif bagi membina perwakilan mental yang logik.

Bagi menghasilkan pembelajaran yang bermakna dalam persekitaran multimedia mengikut Mayer (2001, 2009), pelajar mestilah melalui lima peringkat kognitif iaitu: 1) Memilih perkataan yang sesuai, 2) Memilih imej yang sesuai, 3) Menyusun perkataan-perkataan yang dipilih, 4) Menyusun imej yang dipilih, dan 5) mengintegrasikan perwakilan visual dan perwakilan verbal.

Penggunaan visual sangat penting dalam menerangkan dengan lebih lanjut sesuatu maklumat yang akan disampaikan dengan lebih menarik. Menurut Maizurah (2003 dalam Jamilah et al., 2004), menyatakan visual adalah satu bahasa, seseorang yang



dikatakan celik literasi visual boleh membaca, menulis dan menterjemah menggunakan bahasa visual.

Heinich (1996 dalam Jamilah et al., 2004) mengatakan bahawa sesuatu reka bentuk visual yang baik harus memenuhi empat tujuan asas reka bentuk visual iaitu:

1. Memastikan maklumat mudah dibaca
2. Mengurangkan kebolehan yang diperlukan untuk menterjemah maklumat.
3. Meningkatkan hubungan aktif pembaca dengan maklumat.
4. Menumpukan perhatian kepada bahagian-bahagian yang penting dalam maklumat.

Menurut Heinich (ibid), 3 perkara yang perlu diberi perhatian dalam Proses Reka Bentuk Visual termasuk:

1. *Elemen*: memilih dan menyusun elemen verbal/visual yang bersesuaian untuk dipaparkan.
2. *Corak*: memilih corak latar seperti bentuk, gaya dan warna untuk elemen paparan.
3. *Penyusunan*: menyusun elemen yang hendak dipaparkan dengan corak latar.

Irfan et al. (2007) telah menggunakan Teori Kognitif dalam Pembelajaran Multimedia sebagai kerangka konseptualnya dalam kajian berkaitan kesan koswer interaktif berkonsepkan hipermedia terhadap pencapaian pelajar berbeza gaya pembelajaran dalam mata pelajaran literasi komputer tingkatan satu. Kajian

tersebut mendapati koswer yang menggunakan struktur hipermedia yang memberi kuasa kawalan kepada pengguna dan membenarkan pengguna berinteraksi dengan bahan pembelajaran mampu menjadi bahan pembelajaran yang berkesan. Gabungan komponen multimedia seperti imej, animasi, grafik, suara dan warna memudahkan pengguna menggunakan koswer tersebut dalam mencari maklumat yang dari sub topik tertentu tanpa terikat dengan koswer mod linear.

Manusia mempunyai kemampuan yang berbeza dalam menerima sesuatu maklumat dan mengingatnya. Menurut Dale (1969) pada umumnya pelajar hanya boleh mengingati:

- 10% dari apa yang mereka baca
- 20% dari apa yang mereka dengar
- 30% dari apa yang mereka lihat
- 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat
- 70% dari apa yang mereka katakan dan tulis, dan
- 90% dari apa yang mereka katakan seperti yang mereka lakukan.

Teknologi multimedia merupakan pendekatan yang mampu mencetuskan motivasi pelajar sekiranya ia digunakan dengan menepati elemen-elemen yang perlu untuk mengekalkan ingatan pelajar. Kajian telah dilakukan untuk melihat perkaitan antara motivasi dan pembelajaran oleh orang dewasa yang menunjukkan korelasi sebanyak 90% motivasi dan pencapaian akademik adalah positif (Wlodkowski, 1984 dalam Mohd Salleh et. al., 2004 ).

Apabila pakar-pakar motivasi melakukan kajian, mereka cuba menerangkan mengapa manusia melakukan apa yang mereka lakukan. Mereka mengkaji dari sudut tiga persoalan iaitu darjah keamatan, arah perbuatan dan ketekunan (Ainon dan Abdullah, 2002). Persoalan pertama adalah sejauh mana seseorang itu sanggup menggunakan tenaga melakukan sesuatu perbuatan. Kedua adalah arah perbuatan yang mengkaji arah atau matlamat seseorang melakukan sesuatu. Ketiga adalah selama manakah ia akan terus melakukan perbuatan yang dilakukannya. Pemantapan dan kepelbagaian bahan pengajaran serta pembelajaran aktif melalui pendekatan multimedia juga menjadi topik yang menarik perhatian pakar pendidikan dewasa ini. Noresah (2006), Isnazhana et al. (2006), Zaidatun (2006), Shim dan Baharuddin (2006) telah menjalankan kajian yang berkaitan perkara tersebut.

Beberapa penyelidikan juga turut dijalankan ke atas penggunaan teknologi di kalangan guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam. Abdul Halim dan Rohani (2006), Md Yusoff et al. (2006) dan Mazalah et al. (2006) telah menjalankan kajian yang berkaitan. Melalui pendekatan tinjauan dan soal selidik ke atas guru-guru pendidikan Islam berkaitan persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi pendidikan dalam pengajaran dan pembelajaran, Md Yusoff et al. (2006) telah mendapati persepsi guru terhadap kepentingan penggunaan teknologi pendidikan adalah tinggi dengan nilai min keseluruhan 4.206. Dapatan kajian Mazalah et al. (2006) juga seiring dengan hasil kajian ini, di mana guru-guru didapati mempunyai persepsi yang positif terhadap penggunaan teknologi ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

## **2.4 Teori Konstruktivisme**

### **2.4.1 Pengaruh Konstruktivisme**

Era 1981- 2000 meneruskan perkembangan dan hala tuju teknologi instruksional dan teknologi pendidikan yang lebih mementingkan proses daripada alat. Proses diberi penekanan dalam reka bentuk instruksional seperti mementingkan pendekatan sistem dan penggunaan teori pembelajaran behaviurisme, kognitivisme dan pendekatan konstruktivisme (Yusup dan Razmah, 2006). Beberapa model reka bentuk instruksional (RBI) telah diperkembang, dikemaskini dan dibangunkan. Antaranya ialah model Kemp (1985, 1994, 1998), model Gagne` & Briggs (1987, 1992), Dick & Carey (1991, 1996) dan model Smith & Ragan (1999). Model RBI menjadi panduan para guru, pereka instruksional dan pembina perisian untuk mereka-bentuk dan membina media instruksional yang efisien dan efektif (ibid). Model yang mementingkan proses sistematik diubahsuai mengikut perkembangan teknologi seperti komputer dan Internet dan perkembangan teori pembelajaran. Sebagai contohnya, model Dick dan Carey (2001) telah diubahsuai untuk menerima beberapa elemen persekitaran pembelajaran konstruktivisme, tanpa mengenyepikan pendekatan sistem, teori behaviurisme dan kognitivisme.

Golongan konstruktivis percaya bahawa proses pembelajaran boleh ditingkatkan jika disediakan peralatan dan persekitaran yang boleh melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta menggalakkan pelajar membina pengetahuan yang lebih bermakna untuk mereka (Yusup dan Razmah, 2006).

Jonassen et al (1995) dalam Yusuf dan Razmah (2006) memberi empat prinsip untuk membina persekitaran pembelajaran konstruktif:

*a. Konteks*

Pembelajaran berlaku dalam situasi atau konteks yang menggambarkan `dunia yang sebenarnya`.

*b. Pembinaan pengetahuan*

Pengetahuan yang dihasilkan adalah produk minda akibat daripada pengalaman dan interpretasi pelajar dalam konteks. Pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui pengalaman dalam dunia yang sebenar bukan belajar menerusi interpretasi guru.

*c. Kolaborasi*

Kolaborasi di antara pelajar sepanjang proses pembelajaran. Dalam pembelajaran koperatif, pelajar dapat membina pengetahuan baru dan memperbaiki pengetahuan sedia ada.

*d. Perbincangan*

Individu dan kumpulan dalam pembelajaran koperatif atau kolaboratif berbincang untuk menyelesaikan masalah. Perbincangan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna.

## **2.4.2 Integrasi Teknologi Instruksional Dalam Persekitaran Pembelajaran**

### **Konstruktivisme**

Dewasa ini pelajar amat terdedah dengan televisyen dan multimedia yang boleh memberi rangsangan dan motivasi dalam proses pembelajaran. Televisyen dan

multimedia berupaya menyediakan persekitaran pembelajaran yang menarik, benar, interaktif serta relevan dengan kemahiran dan pengetahuan yang dipelajari (Yusup dan Razmah, 2006).

Di Malaysia, teknologi multimedia dapat membantu guru mengajar Sains dan Matematik dalam bahasa Inggeris dengan berkesan jika sekolah dibekalkan dengan bilangan komputer yang cukup, infrastruktur Internet yang efisien, pengurusan program multimedia yang cekap dan bahan multimedia yang berkualiti yang dihasilkan oleh guru yang terlatih dalam reka bentuk instruksional. Guru yang lemah dalam bahasa Inggeris dapat menggunakan kesemua atribut multimedia seperti visual, animasi, warna, grafik, audio dan maklum balas untuk memudahkan guru mengajar (konsep menjadi lebih jelas) dan murid belajar (Ibid).

## **2.5 Kajian Lepas Tentang Kesan Multimedia Dalam Pembelajaran**

Peranan multimedia dalam membantu keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran telah dikaji oleh ramai penyelidik tempatan dan luar negara. Kebanyakan hasil kajian menunjukkan integrasi elemen multimedia dalam menyampaikan dan menyalurkan maklumat pengajaran kepada pelajar memberi pelbagai kesan dan impak.

### 2.5.1 Keberkesanan Multimedia Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran

Banyak kajian telah dijalankan untuk mengenal pasti kesan teknologi dalam bidang pendidikan guru ( Volk, 2000; Gentile, Lonberger, Parana, & West, 2000; Chester, 2001; Schnackenberg, Lulk, Nisan, & Servant, 2001; Berlin & White, 2002). Kajian berkaitan pendidikan mengkaji tentang kemudahan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran telah berterusan dalam beberapa dekad. Salah satu daripada bidang kajian yang dijalankan adalah tentang penggunaan multimedia. Menurut Almekhlafi (2004), memang terdapat kebaikan dan kesan multimedia dalam bidang pendidikan (Moore, 2000). Multimedia telahpun digunakan oleh guru-pelajar untuk meningkatkan tahap latihan dan kualiti dalam pendidikan.

Walaubagaimanapun, kajian lepas telah menunjukkan hasil yang tidak konsisten. Terdapat beberapa kajian menunjukkan multimedia mempunyai kesan yang positif (Soboleva & Tronenko 2002; Moreno, Mayer, Spires, & Lester, 2001; Frear & Hirshbuhl, 1999; Vignola, Kenny, Andrews, & Schilz, 1999; James, 1999; Vrtacnik et al., 2000; Buckley, 2000; Wydra, 2001; Cairncross & Mannion, 2001; Almekhlafi, 2001, 2006). Almekhlafi (2006) telah menjalankan kajian berkaitan kesan pembelajaran bahasa berbantuan komputer '*Computer assisted Language Learning*' (CALL) dalam pembelajaran bahasa asing '*English as a Foreign Language*' (EFL) terhadap sikap dan pencapaian pelajar. Responden adalah terdiri daripada 83 pelajar di Al-Tamayoz Elementary-prep School, Arab Saudi. Seramai 43 pelajar diletakkan di bawah kumpulan eksperimen manakala 40 pelajar diletakkan di bawah kumpulan kawalan. Analisis ANOVA yang telah dijalankan

menunjukkan perbezaan yang signifikan antara pengguna CALL dan bukan pengguna CALL yang mencatat ( $p < .05$ ).

Sementara beberapa kajian lagi mendapati kesan yang sebaliknya (Smith & Woody, 2000; McKethan, Everhart, & Sanders, 2001; Vichitvejpaisal et al., 2001; Nutta et al., 2002; & Hayes, Taub, Robinson III, & Sivo, 2003). Chen-Lin dan James Kulik (1991) telah menjalankan meta-analisis (meta-analysis) terhadap 248 kajian berkaitan pembelajaran berbantu komputer. Sebanyak 150 kajian telah gagal membuktikan keberkesanan penggunaan bahan bantu tersebut secara signifikan. Manakala kajian yang selebihnya menunjukkan hanya terdapat sedikit kebaikan dalam penggunaan komputer berbanding penggunaan buku teks ataupun secara kuliah. Kadar kesilapan bagi ujian pendek yang dijalankan (*simple retention test*) telah berkurangan antara 5% hingga 15% ( $d=0.3$ ), penyelesaian masalah sukar untuk ditingkatkan dan masa pembelajaran berkurang antara 20% hingga 70%, dengan purata penyingkatan masa adalah kira-kira 30% ( $d=0.7$ ). Dengan mengambil kira keseluruhan kajian yang terdapat dalam analisis-meta yang telah dijalankan oleh Chen-Lin dan James Kulik (1991), terdapat hanya sedikit kesan daripada penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan catatan ( $d < 0.01$ ; Hasebrook, 1995a).

Meskipun multimedia dilihat sebagai bahan yang boleh menjimatkan masa dan mengurangkan kesilapan yang kecil dalam proses pembelajaran, namun didapati ia tidak memberi kesan yang mendalam sebagai bahan yang boleh menyelesaikan



masalah dalam pembelajaran. Clark dan Craig (1992) telah menjalankan penyelidikan terhadap beberapa analisis-meta, termasuk analisis yang dijalankan oleh Kulik dan Kulik (1991; Kulik, Bangert-Downs dan Williams, 1983; Kulik, Kulik dan Cohen, 1980). Dapatan yang mereka perolehi menunjukkan aplikasi multimedia mendatangkan kesan yang mendalam terhadap pembelajaran pelajar.

### **2.5.2 Kesan Multimedia Terhadap Pencapaian Pelajar Dalam Pelajaran**

Yuen (1999) telah menjalankan kajian meta-analisis terhadap 46 penyelidikan yang dijalankan antara tahun 1995-1997. Kajian yang dijalankan adalah berkaitan kesan hipermedia terhadap pencapaian pelajar dalam beberapa mata pelajaran. Sebanyak 30% daripada kajian tersebut telah dijalankan ke atas mata pelajaran Perubatan dan Sains, sementara 28% adalah mata pelajaran bahasa, pembacaan atau penulisan. Beliau mendapati *effect size* (ES) yang dicatat adalah 0.4 sahaja. Menurut Cohen (1977), *Effect Size* (ES) yang sederhana adalah 0.5 dan tinggi adalah 0.8. Ini menunjukkan penggunaan hipermedia/ multimedia kurang memberi kesan ke atas pencapaian pelajar.

Namun begitu menurut Yuen (1999), kesan penggunaan hipermedia/multimedia adalah berbeza mengikut mata pelajaran yang diajar. Meskipun tiada perbezaan yang signifikan dalam ES yang ditemui, namun kajian ini mendapati pengajaran melalui perantaraan hipermedia/multimedia mempunyai potensi untuk dijalankan ke atas bidang dan mata pelajaran tertentu selain mata pelajaran seni dan muzik. Ini kerana hasil kajian Yuen (1999) ini mendapati mata pelajaran ini hanya

mencatat min negatif bagi ES antara mata pelajaran tersebut. Selain itu, kajian ini juga mendapati ciri- ciri media mempengaruhi persekitaran pembelajaran. Lebih kecil kumpulan pelajar di dalam bilik darjah, kesannya adalah lebih baik.

Kajian tersebut dijalankan pada tahun 1995-1997, jadi, pembelajaran bermultimedia tidak begitu pesat pada masa itu. Pada era millenium ini, persekitaran pembelajaran telah berubah di mana kepelbagaian media menggantikan peranan pendidikan konvensional. Kesan penggunaan multimedia dijangka tinggi terhadap pemahaman pelajar dalam mempelajari pelbagai mata pelajaran. Oleh itu penyelidik ingin meninjau persepsi guru dan pelajar sejauh mana penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab mendatangkan kesan yang optima.

Satu lagi kajian meta- analisis berkaitan keberkesanan pengajaran menggunakan pendekatan multimedia telah dijalankan oleh Bosco (1986); Fletcher (1989, 1990); Khalili dan Shashaani (1994); Kulik, Bangert dan Williams (1983); Kulik, Kulik dan Bangert- Drowns (1985); Kulik, Kulik dan Cohen (1980); Kulik, Kulik dan Schwalb (1986); Schmidt, Weinstein, Niemic dan Walberg (1985) terhadap lebih 200 kajian yang perbandingan antara persembahan pengajaran melalui pendekatan multimedia dan tradisional. Responden adalah terdiri daripada pelajar- pelajar dalam K-12, pendidikan tinggi, industri dan militari. Subjek yang dipelajari termasuk biologi, chemistri, bahasa- bahasa asing dan pengoperasian peralatan elektronik. Kumpulan kawalan belajar melalui pengajaran di dalam bilik darjah. Kumpulan perbandingan menjalani sesi pembelajaran menggunakan videodisk

atau berasaskan komputer. Kajian meta- analisis mendapati pembelajaran adalah meningkat apabila maklumat disampaikan melalui multimedia berbanding pendekatan tradisional.

Dapatan lain yang signifikan menunjukkan bahawa masa dapat disingkatkan untuk memahami kandungan yang diajar apabila pembelajaran disampaikan melalui perantaraan multimedia. Sebagai contoh, Kulik, Bangert dan Williams (1983) mendapati satu kajian yang mencatat penjimatan masa dalam pembelajaran sebanyak 88% apabila menggunakan multimedia iaitu sebanyak 90 minit. berbanding pembelajaran konvensional yang mencatat masa selama 745 minit. Satu lagi kajian telah mencatat penemuan di mana 39% (135 minit) masa boleh disingkatkan dengan penggunaan komputer, berbanding 220 minit apabila menggunakan teknik tradisional.

Kedua- dua kajian tersebut melibatkan pengajaran berbantu komputer dalam mata pelajaran fizik. Kulik, Kulik dan Schwalb (1986) telah menemui 13 kajian di mana kebanyakan pelajar menggunakan komputer dalam pembelajaran. Mereka dapat memendekkan tempoh pembelajaran sebanyak 71% kurang daripada pelajar yang menggunakan pendekatan tradisional. Dalam membandingkan lapan kajian yang telah dijalankan, Kulik, Kulik dan Cohen (1980) mendapati pengajaran berbantu komputer mengambil masa kira- kira 2.25 jam seminggu, sementara pengajaran secara tradisional mengambil masa 3.5 jam. Catatan ini menunjukkan penjimatan masa sebanyak 36%.

### **2.5.3 Kesan Integrasi Multimedia Dalam Pembelajaran**

#### *2.5.3.1 Laman utama*

Laman utama merupakan paparan utama yang memuatkan kandungan penting bagi aktiviti- aktiviti yang berkaitan topik yang diajar. Kebiasaannya terdapat pautan atau *link* untuk masuk ke paparan- paparan seterusnya yang dibentuk melalui pengurusan grafik dan teks yang dikombinasi dengan unsur animasi, audio dan warna. pengguna bebas memilih butang pilihan atau aktiviti yang dikehendaki tanpa terikat dengan turutan seperti yang terdapat pada skrin.

#### *2.5.3.2 Antara Muka (interface)*

Kajian lepas mendapati bahawa paparan antara muka (*interface*) bagi pengguna berperanan sebagai medium dalam pembelajaran melalui teknologi multimedia. Antara muka yang berkualiti boleh mengukuhkan pengalaman pembelajaran, meningkatkan tahap ingatan terhadap maklumat yang diterima (Vilamil-Casanova & Molina, 1996) dalam Deubel (2003), dan berperanan sebagai alat kognitif yang membolehkan pengguna mengawal program dan memerhati perkembangan mereka (Jones et al., 1995) dalam Deubel (2003). Vilamil-Casanova dan Molina (1996) mensyaratkan ciri-ciri bagi reka bentuk interface, di mana ia juga menjadi panduan yang berkesan untuk pembaca yang lemah (Kenworthy, 1993):

- a. pastikan beban kognitif rendah.
- b. elakkan pembahagian tumpuan.
- c. gunakan media untuk mengarahkan perhatian.

- d. maklumat penting hendaklah boleh dilihat.
- e. gunakan perkataan yang konkrit dan pelbagaikan media
- f. reka bentuk latihan yang berkesan
- g. bina simulasi yang realistik

Antara muka pengguna hendaklah mengandungi laluan untuk menyokong maklumat seperti tutorial, arahan dan kamus. Ikon perlu diletakkan secara konsisten agar pengguna tidak perlu meneka apa yang perlu dilakukan seterusnya atau menggunakan tetikus untuk diklik dengan harapan boleh menemui jalan untuk meneruskannya (Vilamil-Casanova & Molina, 1996) dalam Deubel (2003). Grafik yang terdapat di paparan antara muka pula dapat membantu pengguna menjangka dan memahami fungsi dan sesuatu perwakilan tersebut adalah amat mustahak.

#### *2.5.3.3 Teks (Tulisan)*

Teknologi multimedia digital digunakan sebagai bahan pembelajaran yang lebih berkesan berbanding media cetak perakam audio kerana persembahan multimedia (visual, audio dan teks) dapat membentuk ingatan yang lebih kuat berbanding penggunaan satu bahan sahaja. Teknologi digital membolehkan ulang tayang yang segera dan tepat di mana ia boleh membantu pelajar untuk sampai ke bahagian tertentu dengan lebih mudah tanpa mengambil masa yang lama (Hanson-Smith, 1999; Thorton & Dudley, 1996).

Kajian yang dijalankan oleh Palmiter dan Elkerton (1991) mendapati teks lebih baik dari animasi untuk mempersembahkan maklumat secara teratur. Pelajar yang

belajar melalui teks (perkataan) mempunyai lebih kemampuan untuk membaca dan memahami sesuatu maklumat, menyebabkan mereka mampu mengekod maklumat dalam jangka masa yang lama. Jumlah maklumat yang dipaparkan di atas skrin adalah bergantung kepada umur dan tahap seseorang pelajar.

Teks dan visual perlulah saling melengkapi antara satu sama lain di mana ia mempersembahkan maklumat berkaitan yang berbeza untuk menggalakkan pembelajaran (McFarland, 1995). Maklumat yang berperingkat- peringkat adalah untuk menyediakan pelbagai aras kesukaran dan untuk menyediakan kepelbagaian dalam pengetahuan sedia ada yang berkaitan (Park & Hannafin, 1993).

Ini kerana individu mempunyai pelbagai gaya pembelajaran, reka bentuk skrin perlu mempersembahkan mesej yang sama atau maklumat dengan kombinasi suara, teks, grafik dan sumber- sumber yang lain. Ini juga boleh meningkatkan aktiviti penyimpanan maklumat (Vilamil-Casanova & Molina, 1996). Walau bagaimanapun, Mayer dan Moreno (1998) dalam Deubel (2003) menyatakan di dalam situasi pembahagian tumpuan (*split-attention*) di mana perkataan dan gambar dipersembahkan dalam bentuk visual, pelajar boleh memilih bahagian yang lebih sedikit maklumat yang berkaitan kerana ingatan bekerja visual (*visual working-memory*) adalah berlebihan. Hasil kajian mereka berkaitan kesan pembahagian tumpuan menunjukkan pelajar belajar dengan lebih baik apabila maklumat bergambar (*pictorial information*) disertai oleh maklumat verbal yang dipersembahkan dalam modaliti yang berbeza lebih baik berbanding modaliti yang

sama. Implikasi yang paling penting dalam kajian ini adalah penerangan melalui audio berbanding teks di atas skrin perlu disertai animasi.

Teknologi bersepadu (hipermedia/ multimedia) adalah teknologi yang melibatkan cara membina bahan pengajaran menggunakan integrasi sistem komputer. Bahan yang dibina oleh teknologi bersepadu ini ialah CD multimedia, hiperteks atau hipermedia yang dikawal sepenuhnya oleh komputer. Bahan ini mempunyai hampir kesemua atribut media seperti teks, visual (Gerak dan Statik), audio, animasi dan warna (Yusup dan Razmah, 2006).

#### *2.5.3.4 Audio*

Interaksi dalam bentuk komunikasi boleh berlaku sama ada melalui bahasa bertulis ataupun yang dituturkan ataupun kombinasi kedua-duanya. Pada peringkat yang paling mudah, program komputer boleh mengeluarkan sebutan sama ada dalam bentuk lisan ataupun tulisan yang memerlukan pelajar memberi tindak balas dengan memilih jawapan menggunakan menekan papan tetikus atau menyediakan tindak balas dalam bentuk penulisan yang mudah (Hanson-Smith, 1999). Dengan kemajuan teknik pengucapan dan pengiktirafan teknologi (Ehsani & Knodt, 1998), pelajar juga boleh meneruskan perbualan berbentuk semulajadi dengan program komputer yang telah dipilih dan topik yang terancang (Bernstein, Najmi, & Ehsani, 1999; Egan, 1999; Harless, Zier, & Duncan, 1999; LaRocca, Morgan, & Bellinger, 1999; Wachowicz & Scott, 1999). Pelajar juga boleh memberi sama ada arahan bertulis atau yang dituturkan kepada program komputer dalam bentuk simulasi dan

permainan. Program komputer boleh melaksanakan arahan (Holland, Kaplan, & Sabol, 1999; LaRocca et al., 1999).

Harless et al. (1999) misalnya telah menguji keberkesanan program perbualan dalam situasi sebenar dalam bahasa Arab di Institut Pertahanan Bahasa. Program tersebut membolehkan pelajar mewawancara penutur bahasa ibunda secara lisan menggunakan teknologi *speech recognition*. Selepas berinteraksi dengan situasi sebenar ini selama sekurang-kurangnya 8 jam sehari untuk jangka masa 4 hari, kemahiran membaca dan bertutur peserta meningkat secara signifikan ( $p < .05$ ) sementara kemahiran mendengar mereka menunjukkan peningkatan yang memuaskan.

#### 2.5.3.5 Grafik (Gambar)

Untuk membentuk maklumat visual yang berkesan, pereka bentuk maklumat (visual) haruslah mengambil kira persepsi-persepsi gambar yang berikut:

1. Gambar biasanya lebih mudah diingat daripada perkataan. Maklumat dalam sesuatu gambar akan dinkod dua kali, satu sebagai gambar dan satu lagi sebagai label verbal mengenai gambar tersebut.
2. Gambar memainkan pelbagai peranan dalam pengajaran. Jadi adalah perlu untuk mengetahui fungsi gambar sebelum sesuatu reka bentuk dibuat.
3. Pelajar memerlukan pengajaran tertentu untuk menginterpretasi dan melihat gambar.
4. Gambar untuk hiasan perlu digunakan apabila perlu sahaja.



5. Gambar perlu diorganisasi dalam bentuk yang boleh menekankan hubungan temporal dan ruang.
6. Gambar yang diwakilkan perlulah *`true to life`* seakan-akan sama dengan pengalaman pelajar.
7. Gambar interpretasi perlu dipermudahkan serta dilabelkan supaya aspek-aspek yang perlu dapat diinterpretasikan dengan mudah.
8. Gambar transformasi perlu benar-benar realistik untuk diingati dan dapat berinteraksi dengan elemen-elemen lain yang berkaitan.
9. Warna mempunyai tiga fungsi iaitu untuk mengilustrasikan warna bahan dalam dunia sebenar, membanding beza (seperti kod/perlabelan) serta menarik perhatian penonton kepada maklumat yang hendak disampaikan

Untuk menyalurkan maklumat yang perlu dikenal pasti, gambar merupakan elemen yang sangat berkesan. Dalam satu kajian yang dijalankan oleh Shepard (1967), seseorang melihat 600 gambar, ayat-ayat dan perkataan- perkataan. Dalam ujian yang dijalankan, beliau mendapati tahap ketepatan mengenali gambar-gambar yang dipaparkan adalah sebanyak 98%, 90% terhadap ayat- ayat manakala 88% terhadap perkataan- perkataan. Kajian lain (Nikerson, 1968) mendapati manusia mempunyai 63% tahap ketepatan dalam pengamatan terhadap 200 gambar hitam putih, setahun selepas melihat pada kali pertama. Terdapat juga kajian-kajian lain (Standing, Conezio, & Haber, 1970), di mana mereka telah menunjukkan kepada responden sebanyak 2,560 keping gambar (10 saat bagi setiap keping gambar). Selepas 3 hari, responden kajian telah menunjukkan

ketepatan mengenali gambar-gambar tersebut adalah sebanyak 90%. Stoneman dan Brody (1983) mendapati gambar membolehkan seseorang mengkodkan maklumat melalui kognitif pada kadar yang tinggi, meskipun beberapa tahun selepas pemerhatian bermula.

Berdasarkan teori dua kod (*dual coding theory*), perkataan yang abstrak adalah sukar untuk diingati dan dikaitkan dengan idea atau konsep yang telah diketahui (Clark & Paivio, 1991) dalam Deubel (2003). Pelajaran yang disampaikan secara lisan mengandungi maklumat yang konkrit dan memaparkan imej adalah lebih mudah untuk difahami dan diingati berbanding pelajaran yang tidak mengandungi elemen- elemen ini (Vilamil-Casanova & Molina, 1996) dalam Deubel (2003). Kenworthy (1993) dalam Deubel (2003) menyatakan pembaca yang lemah mendapat bantuan daripada pelbagai media kerana mereka kerap memperoleh maklumat daripada televisyen, jadi kombinasi video, audio dan grafik yang bermutu tinggi yang disediakan oleh multimedia boleh menarik perhatian mereka, di mana pendekatan tradisional tidak mampu menyediakan ciri- ciri seperti di atas.

#### 2.5.3.6 Animasi (*Pergerakan*)

Warna, anak panah dan animasi boleh digunakan untuk memfokuskan tumpuan. Latar belakang, ikon dan alat navigasi perlu konsisten dengan tema aplikasi (Vilamil-Casanova & Molina, 1996) dalam Deubel (2003). Metafora mestilah jelas kepada pengguna dan perlu menggambarkan kandungan program (Jones et al., 1995) dalam Deubel (2003). Elemen animasi atau pergerakan dapat mempengaruhi tahap kefahaman pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan

pergerakan animasi akan membantu pelajar belajar dengan lebih berkesan kerana usaha membina imej mental boleh dibantu oleh imej- imej yang dipaparkan di skrin komputer ketika pelajar mengikuti sesuatu perisian (Mayer & Anderson, 1991).

#### *2.5.3.7 Warna*

Warna hendaklah boleh meningkatkan komunikasi. Stemler (1997) dalam Deubel (2003) menyarankan penggunaan warna yang maksimum adalah antara tiga hingga enam warna dalam satu skrin. Warna yang terang perlu digunakan untuk memfokuskan maklumat yang penting dan tulisan yang gelap pada latar belakang yang berwarna neutral. Menurut beliau, penggunaan warna dapat membantu dalam mencapai objektif tertentu dalam penyampaian maklumat. Menurut Razali (1994), warna perlu digunakan dengan meluas oleh pengajar di dalam penyediaan bahan-bahan grafik animasi yang bakal digunakan sebagai alat bantu mengajar.

### **2.5.4 Kesan Integrasi Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa**

#### *2.5.4.1 Kajian luar negara*

- a. Kajian meta-analisis berkaitan penggunaan integrasi multimedia dalam pembelajaran bahasa

Dalam bidang pembelajaran bahasa, peranan multimedia telah banyak dikaji oleh para penyelidik. Hasil kajian yang telah mereka jalankan menunjukkan kesan yang positif dalam pembelajaran bahasa melalui penggunaan multimedia (Liou, 1995;

Johnston & Milne, 1995; Asay, 1995; Chun & Plass, 1996; Al-Segheer, 2001; Tsou, Wang, & Li, 2002; Noriko, 2002.

Terdapat kajian berkaitan pengajaran bahasa berbantu komputer (PPBK) atau CALL telah dijalankan sejak beberapa dekad lalu yang memfokuskan penggunaannya dalam pelbagai konteks dan bahasa di seluruh dunia. Komputer dikatakan mempunyai potensi yang baik dalam konteks pengajaran dan pembelajaran bahasa asing. Banyak kajian telah dijalankan berkaitan isu ini (Crosby, 1997; Peterson, 1998; Charischak, 2000; Vrtacnik et al., 2000; Ayres, 2002; Nesselhauf & Tschichold, 2002; Egbert, Paulus, & Nakamichi, 2002; Robert, 2002; Cushion & Dominique, 2002; Schwienhorst, 2002; Jung, 2002; Bayraktar, 2002; Chika-matsu, 2003; Fenfang, 2003). Charischak (2000) menyatakan bahawa perisian program yang berkaitan latihan asas dan praktik telah lama mendominasi pasaran dalam CALL.

Bagi menyokong pernyataan ini, Robert (2002) telah membuktikan dengan menyatakan bahawa penggunaan komputer dapat membantu pelajar dalam pembelajaran bahasa mereka di mana ia telah meningkat secara drastik sejak beberapa dekad. Bayraktar (2002) telah menjalankan kajian analisis-meta (*meta-analysis*) terhadap kesan pembelajaran berbantu komputer (PBK) atau CAL terhadap pencapaian pelajar sains pendidikan peringkat menengah dan kolej berbanding pengajaran tradisi. Hasil kajian menunjukkan kesan positif yang rendah bagi PBK (CAL) apabila digunakan dalam bentuk simulasi atau tutorial

dengan penggunaan komputer secara individu dan apabila digunakan sebagai bahan tambahan dalam pengajaran secara tradisional.

Sementara dalam satu kajian lain, Nutta (1998) telah menjalankan kajian untuk mengenal pasti pelajar yang menghabiskan jangka masa yang sama (sejam sehari untuk tempoh selama 7 hari) untuk mempelajari kata kerja dalam bahasa Inggeris melalui dua situasi: menghadiri kelas biasa dan menerima arahan daripada guru berbanding menggunakan program komputer bermultimedia (audio, video, alat rakaman dan lain- lain). Beliau mendapati pelajar ESL yang menggunakan program komputer menunjukkan prestasi yang baik secara signifikan (dalam tiga daripada enam item yang diukur,  $p < .01$ ), berbanding rakan mereka yang menghadiri pembelajaran di dalam bilik darjah.

b. Pemerolehan bahasa kedua melalui pembelajaran multimedia

Multimedia boleh didefinisikan sebagai penggunaan perkataan dan gambar untuk mewakili bahasa (Mayer, 2001). Di dalam konteks ini, perkataan adalah bahan berbentuk lisan dan boleh dipersembahkan dalam bentuk bercetak ataupun dituturkan.

Gambar merupakan samada bahan statik seperti gambarajah, graf, gambar dan peta atau bahan dinamik seperti animasi atau video. Penggunaan multimedia untuk mendapatkan atau mempelajari bahasa kedua boleh ditakrifkan dalam konteks dari salah satu pendekatan kepada pembelajaran bahasa yang telah dijelaskan sebelum

ini. Pemerolehan bahasa kedua dengan menggunakan multimedia iaitu penggunaan perkataan dan gambar untuk:

- (1) memberikan input yang bermakna
- (2) memudahkan interaksi yang bermakna terhadap bahasa sasaran
- (3) menghasilkan output (hasil) yang bermakna.

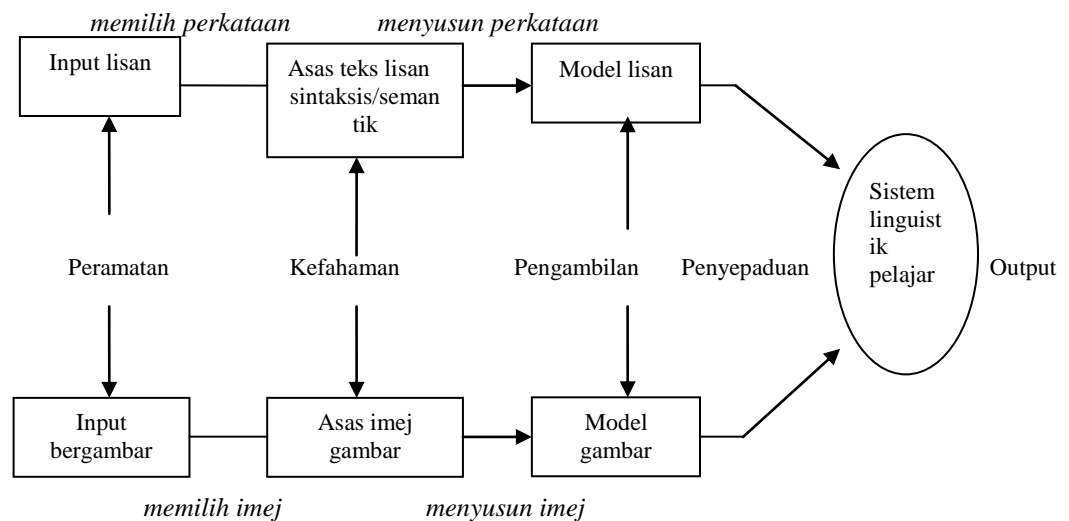
Kajian yang meneliti tentang pemerolehan bahasa kedua melalui multimedia dijalankan bermula daripada kajian terhadap strategi pembelajaran untuk pemerolehan bahasa kedua yang melibatkan multimedia kepada mereka yang menumpukan pada `teori pembelajaran berasaskan multimedia` dalam psikologi kognitif. Untuk tujuan bahagian ini, kita akan menggunakan `*perspektif interaksionis*` bagi pemerolehan bahasa kedua (Chapelle, 1997, 1998; Gass 1997; Long, 1985; Pica, 1994) dalam Plass & Jones (2005) yang menerangkan 3 fungsi yang dianggap penting kepada pemerolehan bahasa dan pembelajaran; input yang komprehensif (Krashen, 1982), tindak balas (Long, 1985), dan hasil yang komprehensif (Swain, 1985; Swain & Lapkin, 1995) dalam Plass & Jones (2005).

Dalam pendekatan ini, pemerolehan bahasa kedua melalui multimedia adalah penggunaan perkataan dan gambar yang direka bentuk untuk menyokong input yang komprehensif di mana pelajar didedahkan dan berinteraksi sesama mereka. untuk mendapatkan hasil yang komprehensif.

Pemahaman tentang kandungan semantik dari kandungan yang difahami dapat dicapai dengan atau tanpa pemahaman tentang siktaks. Pengambilan (*intake*)

adalah input yang boleh difahami yang boleh diintegrasikan ke dalam sistem linguistik pelajar. Output yang telah difahami di mana pelajar mengenal pasti kesilapan mereka dan mencuba untuk membetulkan kesilapan tersebut ialah hasil yang dapat dilihat daripada input yang mudah difahami dan interaksi. Output ini boleh dilihat menerusi tujuan komunikatif dan tujuan bukan komunikatif yang berorientasikan tugas, seperti penyelesaian masalah, komunikasi idea, pengenalanpastian kosa kata dan sebagainya (Chappelle, 1998) dalam Plass & Jones (2005).

**Rajah 2.4 :** Model Bersepadu Pemerolehan Bahasa Kedua Melalui Multimedia



Strategi yang sama boleh digunakan di dalam persekitaran multimedia dengan komputer sebagai bahan bantu dalam proses pembelajaran. Oleh itu, segala soalan yang kita tahu mengenai pemerolehan bahasa kedua melalui multimedia boleh didefinisikan melalui soalan berikut:

*Multimedia boleh menyokong pemerolehan bahasa kedua dengan:*

- 1. menyediakan input yang mudah difahami*
- 2. memudahkan interaksi bermakna serta*
- 3. mencungkil output yang mudah difahami?*

Terdapat beberapa kajian yang menggunakan kedua-dua teori pemerolehan bahasa kedua dan teori pembelajaran multimedia sebagai asas kajian mereka. Salah satu sebab perkara ini berlaku adalah kerana tidak terdapat model untuk pemerolehan bahasa kedua yang menggabungkan unsur-unsur pembelajaran multimedia (CTML). Komponen-komponen dan proses-proses yang diterangkan oleh model ini, bagaimanapun adalah salah satu sifat generatif yang selari dengan Mayer (2001) berkaitan Teori Kognitif Multimedia.

*i. Input yang dapat difahami*

- *pemilihan/ peramatan*

Sebelum informasi multimedia boleh diproses, perkataan dan imej perlu dipilih daripada apa yang dipersembahkan iaitu, pelajar perlu lebih memfokuskan perhatian mereka untuk bahagian yang tertentu untuk kekayaan maklumat linguistik dan bukan linguistik yang mereka terima dan menganggapnya berkaitan. Informasi verbal yang dipilih adalah secara dalamannya dipersembahkan dalam bentuk teks, manakala maklumat bergambar yang dipilih adalah secara dalamannya dipersembahkan dalam bentuk imej bergambar. Dalam model



interaksionis, pemerolehan bahasa kedua, proses ini digambarkan sebagai peramatan, dan proses memfokus perhatian pada aspek tertentu untuk bahasa yang didasarkan sering dirujuk sebagai menyadari (Schmidt, 1990) dalam Plass & Jones (2005).

Untuk memudahkan pemerolehan bahasa kedua, multimedia boleh digunakan untuk meningkatkan input dan kecenderungan terhadap pemerhatian/pemahaman. Strategi yang berkaitan dengan multimedia yang telah digunakan untuk menyokong kebolehan memerhati termasuk menanda perkataan, ayat dan ciri-ciri linguistik, selalu berada dalam kata hubung dengan memberi pemahaman dalam bentuk penjelasan multimedia serta memadankan perkataan dengan imej. Peningkat input untuk input aural yang menggunakan multimedia termasuk penggunaan teks kapsyen, isyarat non-verbal (contohnya imej video tambahan), maklum balas segera terhadap pendengaran dan pengulangan input audio.

Kajian awal terhadap pembelajaran tatabahasa dengan menggunakan teks dan gambar telahpun menemuinya secara konsisten, kesan peningkatan **input** yang menyebabkan ingatan yang lebih baik terhadap kosa kata apabila ia (perkataan) dipadankan dengan gambar, satu penemuan yang membawa kepada perkembangan *`dual-coding`* (Deno, 1968; Paivio, Clark & Lambert, 1988; Paivio & Desrochers, 1979) dalam Plass & Jones (2005). Dalam beberapa kes, daya ingatan dapat ditingkatkan apabila persembahan bergambar bagi perkataan tersebut ditunjukkan sebelum persembahan bertulis (Brown, 1993) dalam Plass & Jones (2005).

ii. *Pemprosesan interaktif*

- *penyusunan/pemahaman*

Setelah visual dan bahan-bahan verbal dipilih dan dikenal pasti, ia perlu disusun kepada perwakilan mental visual dan perwakilan mental verbal. Sebahagian daripada proses ini ialah dengan menyambung perkataan untuk membentuk model verbal dan untuk menghubungkan imej untuk membentuk model bergambar. Dalam pemerolehan bahasa kedua, proses-proses ini memberi fokus terhadap memahami kandungan semantik bagi input dan membentuk model verbal.

Teori pemerosesan interaktif (Kim, 2002; Samuels & Kamil, 1984; Silberstein, 1987; Swaffar, Arens & Byrnes, 1991) dalam Plass & Jones (2005) adalah pendekatan yang popular untuk memperihalkan proses penyusunan tersebut dalam konteks pemahaman membaca dan mendengar. Pemprosesan interaktif termasuk strategi tahap asas (*bottom-up*) yang menekankan perkataan, struktur-struktur ayat dan bunyi, serta strategi tahap tinggi (*top-down*), yang menggalakkan strategi visual atau inferen.

Permulaan bagi pelajar bahasa kedua sebagai contoh, memfokuskan pengenalpastian perkataan atau proses tahap asas (*bottom-up*) bagi aktiviti pendengaran dan pembacaan. Lebih ramai pelajar bahasa kedua menggunakan adanya klu-klu berteks untuk kepastian akan tetapi juga boleh menjangka informasi mengenai teks tersebut (Fischer & Farris, 1995) dalam Plass & Jones

(2005). Dalam pemprosesan berinteraktif, interaksi yang bermakna dengan adanya bahan adalah penting untuk membantu pelajar membina maksud terutamanya bila mereka mempunyai pengetahuan sedia ada yang rendah tentang sesuatu teks tersebut (Faerch & Kaspar, 1986) dalam Plass & Jones (2005) .

Isu lain yang relevan bagi pemprosesan interaktif adalah tingkat kawalan ke atas pengajaran dan pendekatan serta pemilihan bahan yang disediakan untuk pelajar dalam persekitaran multimedia. Satu kajian yang dijalankan oleh Yeh dan Lehman (2001) dalam Plass & Jones (2005) menyatakan pelajar bahasa Inggeris sebagai bahasa asing (EFL) dalam jangka masa 7-10 tahun pengajaran bahasa Inggeris yang lalu dengan bahan pembacaan yang serupa yang berkaitan dengan peristiwa berkaitan Sejarah di Timur Tengah dalam dua kumpulan rawatan. Dalam kumpulan kawalan, pelajar boleh melihat dan mengakses bahan yang boleh membantu seperti yang diperlukan. Dalam situasi program kawalan, pelajar mempunyai teknik yang diketahui dan siri pengajaran.

Hasil kajian mendapati pelajar yang boleh berinteraksi secara bebas dengan bahan dan mengakses maklumat seperti yang dikehendaki, boleh mengingati lebih idea daripada teks berbanding pelajar yang tidak mempunyai kawalan ke atas teknik dan pengajaran. Selain itu, pelajar yang kurang cekap dalam pembelajaran bahasa Inggeris menunjukkan kemunduran bagi program kumpulan terkawal berbanding pelajar kumpulan terkawal, di mana pelajar yang mempunyai strategi yang lebih cekap adalah tidak berbeza. Yeh & Lehman (2001) dalam Plass & Jones (2005)

menyangkal bahawa kawalan pelajar menyediakan pelajar dengan peluang berinteraksi dengan bahan untuk membina makna, dan interaksi ini sesuai khususnya untuk pelajar yang kurang cekap dalam strategi pembelajaran.

Namun, kajian kawalan pelajar telah menerima banyak kritikan (Reeves, 1993) dalam Plass & Jones (2005), dapatan yang lepas perlu dikaji dengan lanjut kerana berbeza dengan penyelidikan yang dijalankan di tempat lain, di mana telah menunjukkan bahawa pelajar yang mempunyai pengetahuan sedia ada yang rendah memerlukan bimbingan dan struktur dalam persekitaran pembelajaran multimedia, dan hanya pengguna yang bijak (*advanced users*) mampu bernavigasi dengan sistem tersebut tanpa bantuan daripada guru (Lawless & Brown, 1997) dalam Plass & Jones (2005) .

Pelbagai bentuk interaksi berlaku antara individu, pengetahuan sedia adanya serta teks. Pica, Doughty, dan Young (1986) dan Doughty (1991) dalam Plass & Jones (2005) mencadangkan bahawa keaslian interaksi yang ada pada multimedia, apabila ia di bawah kawalan pelajar, interaksi mimik yang semulajadi, terutamanya apabila seseorang meminta penjelasan, memeriksa kefahaman, atau berusaha untuk mengesahkan atau memahami topik yang sedang dipelajari. Interaksi ini akan dilihat nanti, apabila kami membincangkan tentang proses integrasi maklumat.

- *pengambilan/integrasi*

Apabila maklumat yang diterima sudah disusun ke dalam model mental lisan dan bergambar, perkaitan antara model-model ini perlu disahkan/dikukuhkan, di mana perwakilan mental bergambar dan lisan (verbal) perlu diintegrasikan. Walaupun kesemua proses ini dijelaskan dalam model ini memerlukan sumber-sumber kognitif, penyepaduan bagi perwakilan-perwakilan ini ke dalam model mental yang koheren (saling berkait) merupakan proses yang amat diperlukan kerana ia juga melibatkan `mengingat semula` dan pemerosesan pengetahuan sedia ada dengan kemasukan maklumat yang diintegrasikan (Mayer, 2001).

Dalam pemerolehan sesuatu bahasa, kefahaman tentang input linguistik melibatkan kedua-dua proses semantik dan sintaksis, sebagai hasilnya yang dinamakan *intake*, iaitu bahasa yang difahami yang berpotensi untuk mengembangkan sistem linguistik pelajar (Chapelle, 1998, p.23) dalam Plass & Jones (2005) . Proses integrasi melibatkan perkembangan sistem linguistik berdasarkan pengambilan yang mendalam. Sebagai contoh dalam kes pembelajaran multimedia yang mengandungi komponen-komponen verbal dan bergambar.

Pendekatan berasaskan multimedia berfungsi menyokong pengintegrasian maklumat yang baru diterima dengan pengetahuan sedia ada termasuk penggunaan perisian multimedia (Ausubel, 1968) dalam Plass & Jones (2005). Penyediaan bahan-bahan pada peringkat pengenalan merupakan permulaan bagi bahan pembelajaran dan dengan itu boleh mengaktifkan pengetahuan sedia ada,

membolehkan pelajar memahami *input* yang mereka terima dengan jayanya dalam persekitaran membaca dan mendengar.

Terdapat kajian lain yang dijalankan ke atas pelajar bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua (ESL), mendapati pelajar yang menerima perisian multimedia dalam bentuk perenggan teks boleh faham dengan lebih baik input yang diterima daripada aplikasi disk video interaktif berbanding pelajar yang tidak menerimanya, tanpa mengira tahap kecekapan strategi pembelajaran bahasa Inggeris dan tahap kawalan program mereka (Yeh & Lehman, 2001) dalam Plass & Jones (2005). Kajian tambahan yang telah dijalankan menunjukkan apabila perisian multimedia memasukkan gambar dan teks, pelajar mendapat lebih kefahaman daripada bahan pembelajaran yang diikuti berbanding hanya dengan penggunaan teks (Herron et. al., 1995).

### *iii. Output yang difahami*

Output yang boleh difahami (Swain, 1985) dalam Plass & Jones (2005) merupakan satu konsep yang unik bagi pemerolehan bahasa kedua yang menjelaskan tentang peri perlunya penggunaan bahasa dalam konteks yang bermakna untuk mengembangkan kecekapan komunikasi pelajar. Oleh itu, memahami input adalah tidak mencukupi, pelajar juga perlu diberi peluang untuk mengeluarkan output yang difahami, seperti pertukaran idea/percakapan, yang boleh meluaskan maklumat linguistik pelajar apabila mereka cuba membina makna yang dikehendaki dengan teliti dan tepat (Swain, 1985, p.252).

Pandangan Swain menjelaskan bahawa output yang difahami adalah bertujuan untuk menyediakan peluang untuk memahami sesuatu makna berdasarkan konteks ayat, penggunaan yang bermakna, untuk menguji hipotesis tentang bahasa sasaran, dan untuk mengalihkan pelajar daripada menganalisis semantik secara khusus tentang bahasa kepada analisis sintaksis tentang sesuatu bahasa (p.252). Swain dan Lapkin (1995) dalam Plass & Jones (2005) meluaskan lagi perbincangan ini dengan menyatakan bahawa pelajar akan lebih menyedari masalah linguistik yang dibawa untuk mereka perhatikan oleh beberapa bentuk tindak balas luaran dan pernyataan masalah ini akan mendorong pelajar untuk memperbaiki output mereka. Dengan menyedari halangan yang membawa mereka untuk mengeluarkan output yang telah dibaiki dan untuk mengintegrasikan pengetahuan baru mereka ke dalam pengetahuan semasa. Oleh itu, interaksi yang bermakna dengan output boleh meningkatkan pemerolehan bahasa kedua sama sepertimana yang boleh dilakukan oleh input.

Beberapa pengkaji telah menjalankan penyelidikan bagaimana pelajar boleh memperbaiki output mereka yang difahami agar ia lebih difahami dengan tepat oleh pendengar (contohnya; Lyster dan Ratna, 1997; Pica, 1988, 1994; Swain, 1997; Van de Branden, 1997) dalam Plass & Jones (2005) . Perdebatan tentang makna telah dikenalpasti sebagai satu isu yang penting untuk membantu pelajar memperbaiki output mereka kerana ia membenarkan tindak balas pembetulan yang mendorong pembetulan sendiri (*self correction*), seterusnya membawa kepada

penghasilan output yang lebih tepat berbanding hanya kefahaman yang mudah (*simple comprehension*).

Sebenarnya terdapat banyak kajian yang menunjukkan bahawa apabila pelajar diminta untuk menjelaskan perkataan yang tidak boleh difahami oleh penutur asal (*native speaker*), mereka akan membetulkan kesilapan sendiri, oleh itu, mencapai tahap ketepatan yang lebih tinggi dalam output yang mereka boleh fahami (contohnya; Nobuyoshi & Ellis, 1993; Pica, 1988). Shehadeh (1999) dalam Plass & Jones (2005) seterusnya mengkaji isu ini dengan menguji kebolehan pelajar untuk memperbaiki output mereka yang boleh difahami dengan menggunakan berbagai jenis alat komunikasi, seperti tugas imlak bergambar yang disediakan untuk bahagian yang lebih besar bagi input yang difahami yang telah dibaiki berbanding tugas yang melibatkan pertukaran idea. Beliau juga mendapati kekerapan output yang boleh difahami yang telah dibaiki menyokong kepentingan dalam memasukkan jenis output ini sebagai sebahagian daripada pemerolehan bahasa kedua.

Nikolova (2002) dalam Plass & Jones (2005) telah menjalankan kajian untuk menguji elemen-elemen *teory channells* (1988) di mana pelajar akan memperoleh lebih kosa kata bagi bahasa kedua apabila mereka dihubungkan/libatkan pembangunan hubungan leksikal di mana mereka menemui kosa kata baru. Beliau telah mengkaji output pelajar hasil daripada sama ada pembelajaran daripada teks komputer yang mengandungi suara, teks dan



imej/gambar sebagai anotasi, atau diminta untuk membina sendiri anotasi dalam bentuk multimedia. Nikolova mendapati pelajar yang membina anotasi sendiri boleh mengingati perkataan daripada teks dengan lebih baik apabila masa bagi tugas yang diberi tidak diambil kira, berbanding kumpulan yang menerima anotasi yang telah dibina. Walau bagaimanapun, apabila masa bagi tugas disertakan/diambil kira dalam analisis, perbezaan antara kumpulan tidak berlaku. Beliau merumuskan bahawa walaupun pemerolehan kosa kata pelajar boleh diperolehi daripada membina sendiri bahan bermultimedia, masa tambahan adalah diperlukan kerana aktiviti kreatif yang mereka selenggara sendiri itu mendatangkan kesan yang baik dalam pemerolehan kosa kata.

Terdapat kajian yang mengkaji keberkesanan penggunaan teknologi yang lebih luas dalam jangka satu tempoh yang panjang (Adair-Hauk, Willingham-McLain, & Youngs, 2000; Green & Youngs, 2001). Kajian ini telah dijalankan di Universiti Carnegie Mellon. Kajian yang pertama (Adair-Hauk et al., 2000) telah dilaksanakan pada tahun 1996, dan yang kedua pula telah dijalankan di Fall 1998 dan Spring 1999 (Green & Youngs, 2001).

Responden bagi kajian yang pertama terdiri daripada pelajar Perancis, semester kedua sementara kajian kedua pula terdiri daripada pelajar Perancis, semester pertama dan pelajar Jerman dalam semester pertama dan kedua. Kedua-dua kajian melalui kaedah yang sama; kumpulan rawatan telah menyertai aktiviti peningkatan pembelajaran bahasa melalui pendekatan berasaskan teknologi. Sementara kumpulan kawalan telah menghadiri kelas biasa bagi salah satu daripada masa

kelas pada setiap minggu. Aplikasi teknologi terdiri daripada tata bahasa melalui multimedia yang diprogramkan oleh komputer dan latihan perbendaharaan kata, video pengajaran, pemeriksa-ejaan secara online, daftar kata bahasa Perancis-English dan Web. Pengukuran bagi pendengaran, pembacaan, penulisan, pengetahuan tentang budaya dan tingkah laku pelajar telah diambil sepanjang tempoh kursus bagi kedua-dua kajian. Kemahiran bertutur telah dinilai dalam kajian pertama. Hasil kajian adalah seperti berikut:

a. Kajian 1, apabila perubahan masa diambil kira, tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan dalam pengetahuan kebudayaan, kemahiran bertutur atau mendengar. Bagi kajian 2, tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam mana-mana kemahiran yang diukur (pengetahuan tentang kebudayaan, kemahiran mendengar, membaca dan menulis)( $p < .05$ ).

b. Walau bagaimanapun perbezaan bagi kemahiran menulis dalam kajian 1 adalah didapati signifikan. Skor bagi tugas penulisan untuk kumpulan kawalan mencatat penurunan, sementara kumpulan rawatan didapati meningkat. Skor bagi ujian penulisan juga menunjukkan perbezaan yang signifikan antara dua kumpulan (favoring the *treatment group*  $p < .001$ - di mana kumpulan rawatan mencatat ( $p < .001$ ). Kumpulan rawatan juga mencatat peningkatan yang signifikan berbanding kumpulan kawalan ( $p < .001$ ).

Kedua- dua kajian mendapati pelajar dalam kumpulan rawatan menghabiskan tempoh masa yang sama dalam menyiapkan tugas seperti rakan mereka dalam kumpulan kawalan. Kedua- dua kajian memberi kesimpulan bahawa pembelajaran bahasa berbantu bahan teknologi adalah menunjukkan keberkesanan yang sama dengan pengajaran secara biasa.

#### 2.5.4.2 *Kajian Tempatan*

Hasil kajian yang dibuat oleh Norhayati dan Siew Pei Hwa (1999) mengenai pembelajaran Bahasa Inggeris Berbantuan Perisian Bermultimedia Di Kalangan Kanak-kanak mendapati bahawa penyertaan multimedia membolehkan kanak-kanak mempelajari bahasa Inggeris dengan lebih berkesan dan mudah. Hasil ujian juga turut memaparkan bahawa pembelajaran bahasa berbantuan perisian kursus bermultimedia dapat meningkatkan perkembangan kognitif kanak-kanak (Norhayati dan Siew Pei Hwa, 1999).

Tan Poh Boo, seorang pegawai kurikulum di Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia (1984), dalam huraianya tentang *pengajaran – pembelajaran KBSR* menjelaskan bahawa antara masalah biasa dalam pengajaran dan pembelajaran KBSR ialah isi kandungan pelajaran terlalu panjang atau bahan pengajaran membosankan murid, taraf pelajaran murid terlampau rendah serta perbendaharaan bahasa yang sangat kurang dan sebutan tidak tepat, bilangan murid dalam kelas terlalu ramai dan masalah kawalan kelas, guru tidak ada masa menyediakan bahan pengajaran (1984).

Guru hendaklah sentiasa menerima konsep yang baru dan pengajaran yang moden. Kaedah-kaedah lama patut diubahsuaikan supaya guru dapat mengatasi kerumitan dan kesusahan dalam pengajaran-pembelajaran Kurikulum Baru Sekolah Rendah. (Ibid). Hamzah (2006) mendapati dalam kajiannya menunjukkan bahawa penggunaan ICT boleh meningkatkan pedagogi yang sedia ada serta mempelbagaikan fungsi guru semasa sesi pengajaran dan pembelajaran. Mohd Arif et al. (2006) juga mendapati kesan yang sama hasil daripada pendekatan pengajaran melalui teknik multimedia di mana ia boleh menambah minat pelajar dalam sesi pembelajaran serta mampu mencetus kelainan dalam sesuatu pelajaran.

Hasil kajian yang beliau perolehi mendapati bahawa penyertaan multimedia membolehkan kanak-kanak mempelajari bahasa Inggeris dengan lebih berkesan dan mudah. Hasil ujian juga turut memaparkan bahawa pembelajaran bahasa berbantuan perisian kursus bermultimedia dapat meningkatkan perkembangan kognitif kanak-kanak (Dipetik dari Norhayati dan Siew Pei Hwa, 1999: 227).

## **2.5.5. Kesan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

### *2.5.5.1 Kajian tempatan*

Dalam mata pelajaran bahasa Arab, penyelidik telah mengenal pasti beberapa kajian tempatan dan antarabangsa berkaitan peranan teknologi dalam pengajaran bahasa Arab. Antara sarjana yang mengemukakan kajian- kajian mereka ialah Al `Ajab Muhammad et al. (2008) yang membincangkan tajuk pembinaan sistem

pengajaran berdasarkan Model ADDIE. Hasil daripada kajian yang beliau jalankan mendapati guru- guru yang mengajar ilmu tajwid al- Quran memberi respon yang positif terhadap kepelbagaian teknik penyampaian pengajaran termasuk penggunaan bahan multimedia.

Pengajaran melalui kaedah teknologi ini juga boleh mendorong pelajar serta mencetus perasaan minat untuk mempelajari mata pelajaran tajwid al- Quran. Muhammad dan Abdul Rahman (2008) pula menjalankan kajian berkaitan persepsi masyarakat Arab terhadap perkembangan pengajaran bahasa Arab kepada penutur bukan Arab. Pendekatan pengajaran bahasa Arab yang menggunakan teknik konvensional adalah kurang relevan serta kurang mendatangkan kesan yang diharapkan.

Abdul Razzāq (2008) pula menyentuh topik kajian berkaitan rekabentuk modul kemahiran komunikasi elektronik, menyatakan bahawa teknik pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan pendekatan elektronik mampu mencetus suasana pengajaran interaktif antara guru dan pelajar . Dengan penampilan elemen gambar, animasi, audio dan visual, proses pengajaran boleh disampaikan dengan mudah dan berkesan. Sementara Ahmad Hussaīn (2008) pula membahaskan kajian berkaitan asas memperbaiki tahap pengajaran peringkat pengajian tinggi dalam masyarakat Arab. Beliau berpendapat sebab utama yang melemahkan proses penyampaian pengajaran di institusi- instusi pengajian tinggi Arab adalah kurangnya penggunaan pendekatan teknologi. Penggunaan teknologi dalam

proses pengajaran dan pembelajaran serta menjalankan sebarang penyelidikan dan juga merangka sebarang perancangan adalah sesuatu yang mustahak.

Kajian sarjana tempatan juga didapati pernah dilakukan apabila cuba meninjau pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab di sekolah menengah di Sarawak (Azhar et al., 2008). Kajian yang dijalankan menggunakan metodologi kualitatif dan kuantitatif ini bertujuan mengenal pasti persekitaran pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab, sikap pelajar dan guru terhadap mata pelajaran bahasa Arab serta usaha ke arah meningkatkan pencapaian bahasa Arab. Kajian mendapati tahap minat yang tinggi di kalangan guru- guru yang mengajar mata pelajaran bahasa Arab. Guru- guru didapati dapat melaksanakan tugas mengajar bahasa Arab dengan melaksanakan prinsip pengajaran yang baik kecuali dalam beberapa perkara melibatkan penggunaan bahasa dalam pengajaran dan bahan bantu mengajar.

Oleh itu, terdapat pelbagai kaedah pengajaran bahasa kedua telah dibuat oleh para sarjana sejak dahulu lagi seperti pengajaran berpusatkan murid, guru dan bahan. °Arif Karkhi (1993) dalam kajiannya tentang *teknik- teknik moden dalam pengajaran bahasa Arab kepada bukan Arab* menyarankan supaya prioriti bagi kemahiran bahasa yang bersepadu bermula dari peringkat permulaan lagi dengan mengambil kira aspek pandang dengar dan tidak terlalu bergantung kepada kaedah terjemahan. Menurut beliau lagi, guru memainkan peranan yang sangat penting dalam penglibatan mereka bukannya setakat mengajar tetapi juga sentiasa memberi

rangsangan dan galakan kepada pelajar supaya bertutur dalam bahasa Arab Fusha (*standard*) secara praktikal.

## **2.6 Kerangka Konseptual**

Penyelidik telah menjalankan sorotan kajian lepas berkaitan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Mayer 2001, 2009 telah menjalankan kajian dan membincangkan kesan multimedia dalam pembelajaran, beliau telah membincang *Effect Size (ES)* hasil daripada kajian meta-analisis dari tahun ke tahun 2001-2009, namun kajian yang beliau jalankan adalah dalam mata pelajaran Fizik dan Kimia.

Terdapat juga kajian yang membincangkan tentang bahasa kedua iaitu Perancis, Mexico, Jerman dan ESL antara tahun 1998-2001. Bagi penyelidikan luar negara pula, terdapat beberapa kajian (2008) yang menyentuh kepentingan membina inovasi dalam pengajaran dengan menyandarkan Model ADDIE sebagai pengukur dan penentu sejauh mana kesahan sesuatu modul dalam pengajaran ilmu tajwid al-Quran. Setakat kajian kepustakaan yang penyelidik jalankan, belum didapati sebarang kajian yang menepati tajuk kajian yang penyelidik jalankan.

Bagi kajian tempatan pula didapati kajian berkaitan keberkesanan multimedia dalam bahasa arab oleh Januddin (2009) tetapi kajian beliau hanya memberi

tumpuan kepada Bahasa Arab Komunikasi (BAK) menggunakan aplikasi multimedia secara on-line (web). Sementara beberapa pengkaji lain termasuk Plass dan Jones (2005) telah menjalankan kajian khusus tentang penggunaan multimedia dalam pemerolehan bahasa kedua yang menyentuh tentang kesan penggunaan elemen-elemen integrasi multimedia dalam pemahaman pelajar dalam bahasa kedua. Kajian yang berkaitan pemerolehan bahasa kedua juga telah banyak dijalankan sama ada di luar mahupun di dalam negara. Kajian yang mereka jalankan adalah berkaitan kesan perisian multimedia dalam empat kemahiran bahasa yang asas iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis.

Namun setakat sorotan kajian yang jalankan, penyelidik belum menemui sebarang kajian yang mengkhususkan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) tingkatan empat di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak. Oleh itu penyelidik telah memilih untuk menjalankan kajian yang mengkhususkan penggunaan perisian multimedia bagi mata pelajaran BAT tingkatan empat. Kajian ini diharap menjadi pelengkap kepada kajian- kajian yang telah dijalankan oleh para penyelidik dalam dan luar negara, sama ada secara langsung menjurus kepada bidang bahasa Arab atau bahasa- bahasa yang lain.

Kajian tempatan yang dijalankan oleh Azhar et al., (2008), meskipun tidak mengkhususkan penggunaan teknologi multimedia dalam pengajaran bahasa Arab di negeri Sarawak, namun ia dilihat mempunyai sedikit persamaan dengan kajian yang dijalankan oleh penyelidik. Hal ini termasuk objektif yang disasarkan dalam



kajian mereka yang meninjau persekitaran pengajaran bahasa Arab, sikap pelajar dan guru serta amalan pembelajaran bagi mata pelajaran ini di bilik darjah. Faktor yang membezakan kajian mereka dengan kajian yang penyelidik jalankan ialah dari segi limitasi kajian di mana penyelidik hanya memfokuskan pelajar tingkatan empat sebagai responden kajian dengan mengkhususkan penggunaan teknologi multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Penyelidik telah mengenal pasti sedikit persamaan dalam kajian yang dijalankan oleh Januddin (2009). Kajian yang beliau jalankan adalah berkaitan pembelajaran nahu Bahasa Arab Komunikasi menggunakan aplikasi multimedia berasaskan web. Perbezaan yang jelas antara kajian yang penyelidik jalankan di mana ia memfokuskan kepada penggunaan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab sedangkan beliau mengkaji tentang aplikasi multimedia berasaskan web. Meskipun objektif dan limitasi kajian adalah berbeza, namun pendekatan yang digunakan oleh beliau dalam mengumpul dan menganalisis data, terdapat sedikit persamaan. Kajian yang beliau jalankan adalah berbentuk tinjauan yang menggunakan instrumen soal selidik atas talian. Bagi kajian ini, beliau menjalankan penilaian perisian ini terhadap 90 responden yang dipilih daripada pelajar yang telah mengambil bahasa Arab dalam peperiksaan SPM tahun 2006. Sementara penyelidik meninjau penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab tingkatan empat, menggunakan kaedah triangulasi dengan menggabungkan kaedah *temu bual* sebagai pelengkap kepada pendekatan *soal selidik* dan *pemerhatian pengajaran* dalam bilik darjah dalam menjalankan kajian.

Kaedah yang digunakan dalam penganalisan data juga dilihat mempunyai sedikit persamaan di mana beliau telah menggunakan kaedah kualitatif dan kuantitatif (*Mixed Method*). Analisis data secara diskriptif serta analisis perbezaan juga telah digunakan dengan memfokuskan penggunaan analisis *min dan sisihan piawai*, *ujian- t* dan analisis varian sehala (*one- way ANOVA*). Sementara penyelidik menggunakan analisis kandungan (*content analysis*) untuk data kualitatif dan analisis diskriptif serta korelasi untuk menganalisis hasil kajian.

Berdasarkan sorotan literasi, penyelidik telah mengenal pasti beberapa teori berkaitan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran. Pertama adalah Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001) yang menjelaskan aspek berkaitan pemprosesan gambar, perkataan yang dituturkan dan gambar bercetak. Pemilihan serta penyusunan perkataan serta imej yang sesuai akan berlaku secara teratur di dalam stor ingatan seseorang apabila persembahan pengajaran melalui multimedia berlaku. Melalui teori ini juga beberapa prinsip dikemukakan iaitu prinsip imbalan spatial, imbalan masa, modaliti, perbezaan individu serta prinsip pengulangan.

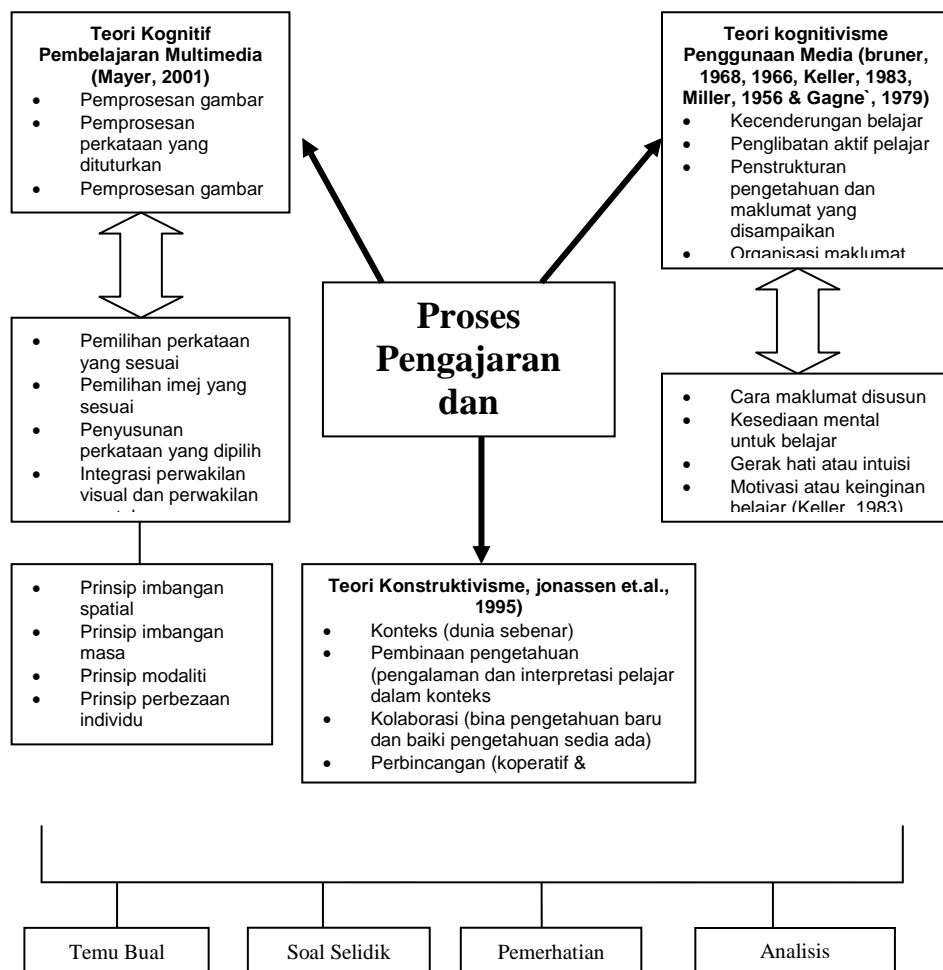
Seterusnya adalah Teori Kognitivisme Penggunaan Media oleh Bruner, 1968, 1966;, Keller, 1983; Miller, 1956 dan Gagne`, 1979) yang melihat bahawa penggunaan media dalam pengajaran menghasilkan aktiviti minda dan emosi yang memberangsangkan seperti kecenderungan belajar, penglibatan yang aktif, penstrukturan serta organisasi pengetahuan dan maklumat yang diterima. Ini akan

berlaku dengan mengambil kira cara maklumat disusun, kesediaan mental untuk belajar, gerak hati atau intuisi serta motivasi atau keinginan belajar.

Kedua- dua teori di atas dilengkapi dengan Teori Konstruktivisme oleh Jonassen et.al., 1995 yang menyatakan sesuatu pembelajaran itu akan berkesan sekiranya isi pelajaran yang disampaikan dipaparkan dalam konteks (dunia sebenar) serta berlaku pembinaan pengetahuan serta kolaborasi yang positif.

Rajah 2.1 berikut adalah ringkasan hasil sorotan literasi yang telah dijalankan:

**Rajah 2.1 : Kerangka Konseptual Kajian**



Kesimpulannya, sepanjang sorotan literatur dijalankan, penyelidik belum menemui sebarang kajian yang menjurus kepada penggunaan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab khususnya di negeri Sarawak. Terdapat kajian luar negara yang mengkaji kesan penggunaan teknologi multimedia terhadap bahasa kedua seperti Bahasa Jepun, Perancis, German dan Bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua, namun kebanyakan kajian mereka memfokuskan metod kuantitatif sebagai kaedah pengumpulan dan penganalisan data. Beberapa kajian di Timur Tengah berkaitan kesan multimedia dalam meningkatkan kefahaman pelajar, namun ia hanya memfokuskan subjek tajwid dalam pembacaan al-Quran serta mata pelajaran yang tidak berkaitan dengan pengajaran Bahasa Arab.

Bagi kajian dalam negara pula, belum ada sebarang kajian yang memfokuskan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) khususnya di negeri Sarawak. Justeru, penyelidik ingin menjalankan penyelidikan khusus berkaitan penggunaan multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab di SMKA Sarawak untuk mengenal pasti dan menjawab persoalan yang telah dijelaskan di dalam bab 1.

## BAB KETIGA

### METODOLOGI KAJIAN

#### 3.1 Pengenalan

Tujuan kajian ini adalah untuk meninjau penggunaan perisian multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan `Mixed Method Study` iaitu dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kaedah ini merupakan pilihan yang tepat dalam mengumpul dan menganalisis data dalam kajian yang penyelidik jalankan ini. Ini kerana penggabungan kedua-dua teknik ini memudahkan penyelidik memahami dengan lebih mendalam lagi permasalahan kajian yang dijalankan berbanding menggunakan hanya satu pendekatan. Dalam situasi ini John dan Vicki (2007; 5) menyatakan :

*Mixed method research is a research design with philosophical assumptions as well as methods of inquiry. As a methodology, it involves philosophical assumptions that guide the direction of the collection and analysis of data and the mixture of qualitative and quantitative approaches in many phases in the research process. As a method, it focuses on collecting, analyzing, and mixing both quantitative and qualitative data in a single study or series of studies. Its central premise is that the use of quantitative and qualitative approaches in combination provides a better understanding of research problems than either approach alone.*

Prosedur kajian ini dijalankan sesuai untuk menjawab beberapa objektif spesifik kajian digariskan seperti berikut:

1. Persepsi guru tentang:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
  - b. Kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
  - c. Kesan penggunaan multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab
2. Persepsi pelajar tentang:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.
  - b. Kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
  - c. Kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar.
3. Mengenal pasti elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-'Arabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah

Untuk menjawab persoalan berkaitan persepsi guru dan pelajar tentang kesan multimedia dan keberkesanan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab serta pengetahuan mereka dalam multimedia, temu bual telah dijalankan secara *`Purposive Interview`*. Seramai 5 orang guru dan 19 orang pelajar yang terlibat secara langsung dalam pengajaran bahasa Arab tingkatan empat menggunakan perisian multimedia telah ditemu bual, sementara seramai 502 pelajar terlibat dalam soal selidik. Penyelidik telah menjalankan temu bual

bersemuka kepada dua orang guru, sementara dua orang lagi ditemu bual atas talian (*on-line*) melalui aplikasi *Yahoo Messenger (YM)*, dan seorang melalui perbualan telefon. Pada mulanya temu bual bersemuka telah dijalankan ke atas kesemua informan guru ini, tetapi memandangkan penyelidik memerlukan data dan maklumat tambahan, maka temu bual atas talian (*on-line*) dan melalui telefon telah dijalankan. Ini kerana ketiga-tiga orang responden tersebut tinggal jauh dari kawasan penyelidik iaitu di Sibu, Miri dan Limbang.

Data temu bual dianalisis menggunakan `Analisis Kandungan` (*Content Analysis*) bagi melihat persepsi guru tentang kesan multimedia, kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa arab serta meninjau pengetahuan mereka berkaitan multimedia, manakala data soal selidik dianalisis menggunakan *SPSS Versi 13.0*.

### **3.2 Model Prosidur Kajian**

Model prosidur bagi kajian yang dijalankan ini adalah Kajian *Eks- Pos- Fakto*. Ini kerana ciri terpenting kajian jenis ini adalah kerana terdapat *pemboleh ubah yang tidak boleh dimanipulasikan* serta boleh mengandaikan *punca* dan *akibat* (Mohamad Najib, 1999).

Selain itu penyelidik juga menggunakan *Kajian Korelasi*, yang merupakan kajian yang digunakan oleh kebanyakan kajian ilmiah. Kajian ini dipilih kerana ia

merupakan satu proses yang mudah dan popular. Melalui kajian jenis ini, data diperolehi lebih daripada satu sampel yang sama. Melalui sorotan penulisan, penyelidik telah mengenal pasti dan menentukan pemboleh ubah- pemboleh ubah yang hendak dikaji. Item bagi soalan kajian soal selidik telah dibina berdasarkan tinjauan kajian yang lepas dan diadaptasi daripada teori serta prinsip pembelajaran multimedia oleh Richard E. Mayer (2009).

### **3.3 Sampel dan Populasi Kajian**

Kajian ini bertujuan meninjau persepsi guru dan pelajar tentang penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Jenis kajian ini dipilih kerana penyelidik ingin meninjau bagaimana respon dan pandangan guru dan pelajar apabila pengajaran dan pembelajaran dijalankan menggunakan bahan multimedia. Selain itu kajian ini juga bertujuan mengenal pasti kesan integrasi multimedia terhadap pedagogi pengajaran guru serta penguasaan kemahiran belajar dalam kalangan pelajar. Kajian ini juga menggunakan semua data dalam populasi yang diambil.

Populasi adalah terdiri daripada pelajar tingkatan empat di enam Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak. Sampel dalam kajian ini mewakili keseluruhan populasi iaitu seramai 520 orang pelajar dan 5 orang guru yang mengajar bahasa Arab tingkatan empat yang dipilih secara bertujuan (*purposive sampling*). Sementara seorang guru (Sekolah 4) lagi tidak dapat ditemu



bual kerana beliau telah berpindah ke negeri lain dan penyelidik sukar menghubungi beliau atas masalah yang tidak dapat dielakkan.

### **3.4 Instrumen Kajian**

#### **3.4.1 Temu bual**

Temu bual dijalankan ke atas lima (5) orang guru yang terlibat secara langsung dalam pengajaran bahasa Arab tingkatan empat daripada enam SMKA yang berlainan. Seramai 19 orang pelajar tingkatan empat turut terlibat dalam sesi temubual di mana pelajar-pelajar ini telah mempunyai pengalaman yang sama dalam menjalani sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan perisian multimedia yang bertajuk bagi topik *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*. Pemilihan pelajar yang terlibat dengan temu bual adalah secara rawak berstrata.

Penyelidik telah menjalankan temubual berdasarkan *senarai semak semi-struktur*. Meskipun sebahagian besar temu bual menggunakan soalan *adakah* yang merupakan penilaian aras rendah yang memerlukan jawapan *Ya* atau *Tidak*, penyelidik akan meneruskan serta melanjutkan soalan secara lebih mendalam yang melibatkan soalan aras tinggi seperti sejauhmanakah, bagaimana dan kenapa untuk mendapatkan maklumat secara lebih terperinci (sila rujuk lampiran temu bual yang disertakan). Item yang dibina adalah sebagai *panduan temu bual* sahaja kerana penyelidik sendiri terlibat secara langsung dalam menjalankan temu bual tersebut.

Berdasarkan respon yang diberi oleh informan, penyelidik akan mengemukakan soalan selanjutnya secara lebih terperinci untuk mendapatkann maklumat yang diperlukan dengan lebih mendalam. Ini membolehkan informan merasa bebas mengembangkan pendapat- pendapat mereka. Ia bersifat fleksibel dan memberi ruang kepada responden menghuraikan apa yang difikir kepada penyelidik dengan lebih teratur dan kemas.

Penyelidik terlebih dahulu mendapatkan kebenaran dan persetujuan daripada informan serta menerangkan dengan jelas kepada mereka tentang objektif dan prosidur kajian selain meyakinkan mereka bahawa jawapan dan pandangan yang jujur dan telus daripada mereka dalam menjawab soalan adalah untuk kebaikan dan manfaat kepada mereka serta generasi pelajar akan datang.

Tujuan temu bual dijalankan adalah untuk mendapat penjelasan perkara- perkara yang tidak terdapat di dalam soalan soal selidik. Hal ini sangat penting kerana penyelidik boleh bertanya sendiri dengan responden kajian secara bersemuka tanpa ada halangan komunikasi antara penemu bual dan informan. Dalam situasi ini responden boleh bertanya secara lanjut kepada penemu bual sekiranya terdapat kesamaran dalam memahami maksud soalan yang dikemukakan.

Bagi temu bual guru beberapa elemen difokuskan iaitu meninjau persepsi mereka berkaitan:

- a. kesan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
- b. kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.

- c. kesan penggunaan perisian multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab.

Sementara item temubual pelajar adalah meninjau persepsi mereka berkaitan:

- a. kesan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
- b. kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.
- c. kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar.

#### ***3.4.1.1 Pengkategorian data temu bual***

Proses pengkategorian data temu bual adalah seperti berikut:

- Kajian yang dijalankan adalah untuk menjawab persoalan kajian serta mencapai objektif yang telah dibina. Bagi menjawab soalan kajian, data dikumpul menggunakan metod temu bual, soal selidik dan pemerhatian. Data yang dikumpul dikategorikan berdasarkan persoalan dan objektif kajian (Norsiah, 2009)
- Transkrip asal temu bual (data mentah) akan dikategorikan dan dimasukkan ke dalam jadual matrik
- Data yang terdapat dalam jadual matrik akan dianalisis menggunakan analisis kandungan dan analisis tema.
- Penyelidik menyediakan buku kod untuk mengkodkan tema- tema yang diperolehi daripada teks yang terdapat dalam transkrip temu bual untuk mengenal pasti pemboleh ubah yang berkaitan dengan kajian, kemudian penyelidik mengkodkan teks temu bual secara konsisten bagi setiap

pemboleh ubah yang telah dikenal pasti. Ini bertujuan untuk memberi kekuatan kepada kesahan dan kebolehpercayaan kod tersebut.

- Untuk tujuan pengkodan ini, penyelidik telah mendapatkan khidmat seorang pakar penyelidikan yang berperanan membaca transkrip temu bual dan seterusnya mengkodkan skema. Ujian kesahan yang dijalankan oleh pakar ini adalah untuk memastikan kesahan dan kebolehpercayaan buku kod tersebut.
- Setelah proses ini selesai, buku kod ini akan digunakan untuk mengkodkan kesemua teks dalam transkrip temu bual yang bertujuan untuk mengenal pasti kekerapan bagi setiap kod yang digunakan dalam teks temu bual tersebut. Setiap transkrip temu bual mewakili seorang informan. Oleh itu setiap pemboleh ubah yang sama yang kerap dibualkan informan yang sama dikira sebagai satu fakta sahaja
- Apabila proses pengkodan telah selesai, analisis akan dijalankan untuk membina kesimpulan dan generalisasi untuk menjawab persoalan kajian.

### **3.4.2 Soal Selidik (pelajar)**

Bagi mengumpul data daripada pelajar, penyelidik telah menggunakan teknik soal selidik. Borang soal selidik yang menggunakan *soalan skala kadar* menggunakan kaedah *Likert* lima peringkat telah digunakan sebagai alat untuk mendapatkan

maklum balas dan pengumpulan data. Instrumen kajian dalam bentuk ini selalu digunakan untuk mengukur konsep yang berkaitan dengan sikap, persepsi dan pandangan selain daripada keterangan latar belakang (Oppenheim, 1966 dalam Mohamad Najib 1999).

Pemilihan instrumen ini bertepatan dengan pandangan Colombo Plan (1984), yang mengatakan bahawa borang soal selidik merupakan instrumen kajian yang sering digunakan oleh penyelidik dalam kajian diskriptif. Nilai kebolehpercayaan *Cronbach Alpha* yang diperolehi bagi melalui *Pilot Test* bagi instrumen soal selidik pelajar ialah .951, iaitu satu nilai tinggi yang membolehkan instrumen ini digunakan untuk mengutip data dalam kajian ini.

### **3.4.3 Pemerhatian Pengajaran**

Dalam menjalankan pemerhatian pengajaran, penyelidik juga telah menyediakan borang soal selidik dengan menyediakan '*senarai semak*' sebagai panduan semasa proses pemerhatian dijalankan. Ini untuk memastikan pemerhati boleh mengenal pasti komponen- komponen penting yang perlu diperhatikan. Dengan adanya *senarai semak*, penyelidik hanya perlu menandakan maklum balas di atas kertas jawapan berpanduan (dengan menyemak) soalan- soalan dari senarai yang telah disediakan. *Kaedah pemerhatian* merupakan kaedah yang paling anjal kerana seseorang itu boleh menjalankan kajian tanpa sebarang soalan dan kayu pengukur (Mohd Najib, 1999).

Data yang diperolehi daripada pemerhatian pengajaran dianalisis menggunakan kaedah diskriptif. Penyelidik telah menjalankan pemerhatian dengan fokus yang jelas tentang apa yang ingin diperhatikan. Dari pemerhatian pertama dapat dibina satu takrifan definisi tentang ‘ *interaksi guru murid di dalam bilik darjah* ’ dan ini diterjemahkan dalam bentuk jadual pemerhatian. Jadual ini akan digunakan untuk pemerhatian peringkat ke dua.

Komponen yang difokuskan dalam menyediakan *senarai semak* untuk menjalankan pemerhatian ialah seperti dalam Jadual 3.1 di bawah.

**Jadual 3.1** Interaksi dalam pengajaran dan pembelajaran *al-Qaw<sup>c</sup>aid al-<sup>c</sup>Arabiyyah* bagi matapelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) Tingkatan Empat

BIL	KATEGORI		
Persembahan/ Isi Pelajaran (menggunakan perisian multimedia)			
		Ya	Tidak
1	Guru menyoal soalan jenis ingat- kembali "Apakah yang kamu faham tentang maksud `al-ismu al-mausūl`"?		
2	Pelajar menyatakan pendapat mereka tentang topik yang ditanya		
3	Guru beri keterangan tentang konsep "al-ismu al-mausūl" dengan menggunakan perisian pengajaran (dalam bentuk multimedia)		
4	Adakah isi pelajaran yang disampaikan menarik perhatian pelajar		
5	Adakah setiap soalan yang dikemukakan oleh guru mendapat perhatian dan respon yang baik daripada pelajar		
Interaksi Guru- Pelajar (semasa menggunakan multimedia)			
6	Guru beri arahan ke sumber		
7	Guru memberi penegasan apabila pelajar menjawab soalan yang diajukan		
8	Guru menyoal soalan jenis konvergen		
9	Pelajar bertanya kepada guru sekiranya terdapat sebarang kesukaran dalam memahami konsep pengajaran yang disampaikan.		
10	Pelajar lebih bersedia untuk menjawab soalan yang diberi		
11	Pelajar mengajukan soalan sebelum ditanya oleh guru (tanda interaksi yang baik)		
Interaksi Pelajar- Bahan (perisian multimedia)			
12	Guru memberi peluang pelajar berinteraksi dengan bahan pengajaran multimedia		
13	Pelajar mengakses perisian pengajaran bermultimedia dengan mudah		
14	Guru menyoal soalan jenis divergen		
15	Guru menyoal soalan jenis penilaian		
16	Pelajar menjawab soalan apabila diminta oleh guru		

17	Pelajar menjawab soalan tanpa ditentukan oleh guru (sukarela)		
Interaksi sesama pelajar			
18	Pelajar bertanya kepada rakan apabila timbul kekeliruan dalam pelajaran yang sedang diajar		
19	Pelajar diberi peluang untuk saling berinteraksi untuk menyelesaikan masalah dalam subjek yang diajar		
20	Pelajar menyoal soalan jenis fakta		
21	Pelajar menyoal soalan jenis proses		
22	Suasana senyap		
23	Suasana kecoh		
Terdapat Perubahan Keadaan			
24	Adakah terdapat perubahan Interaksi dua hala? <i>Ini amat penting bagi mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih menyeronokkan (Ia sebagai indikator kepada sejauh mana minat dan kefahaman pelajar terhadap apa yang dipelajari.</i>		

Sampel yang dijadikan subjek kajian adalah terdiri daripada pelajar Tingkatan Empat yang turut menjadi responden kajian dalam menjawab soalan soal selidik. Satu perisian pengajaran bermultimedia telah diagihkan kepada setiap kelas yang terlibat dengan kajian. Guru- guru bahasa Arab yang terlibat dengan kajian telah dimaklumkan tentang kriteria- kriteria yang perlu difokuskan semasa sesi pengajaran-pembelajaran berlangsung. Pemilihan responden adalah hasil perbincangan dengan pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dan Jabatan Pendidikan Negeri Sarawak (JPNS) di mana penyelidik telah dimaklumkan agar tidak melibatkan pelajar yang akan menduduki peperiksaan awam di dalam kajian yang dijalankan.

Kajian telah dijalankan pada bulan Februari 2010. Penyelidik memilih masa tersebut kerana guru- guru dan pelajar tidak dibebani dengan urusan kerja yang terlalu sibuk. Selain itu penyelidik juga telah mendapat cadangan dan saranan daripada pihak Jabatan Pendidikan Negeri Sarawak sendiri agar tidak mengganggu masa- masa tertentu dalam menjalankan kajian. Dengan mematuhi syarat- syarat

yang ditetapkan, penyelidik dapat menjalankan kajian dengan selesa dan sempurna. Sementara itu responden dapat menumpukan sepenuh masa dalam menjawab soalan soal selidik dan temu bual yang dijalankan.

### **3.5 Skop Topik Kajian (Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat)**

Populasi adalah terdiri daripada pelajar Tingkatan Empat di enam buah Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak. Seramai 502 pelajar serta 5 orang guru bahasa Arab telah menjadi responden kajian. Pelajar yang menjadi responden kajian akan menjalani sesi pengajaran dan pembelajaran (P&P) bahasa Arab bertajuk *al-Qawā'id al-'Arabiyyah* dengan memfokuskan topik bagi unit pelajaran berikut:

- **الدرس الثالث**

- اسم الإشارة
- الاسم الموصول

- **الدرس الرابع**

- المبني من الأفعال
- المبني من الأسماء

- **الدرس الخامس**

- المعرب من الأسماء
- المعرب من الأفعال



Sesi P&P diadakan di makmal komputer kerana pelajar akan menjalani proses pembelajaran menggunakan perisian multimedia menggunakan sebuah komputer dan peralatan LCD. CD perisian multimedia interaktif yang dibina melalui kombinasi program **Mikrosoft PowerPoint Versi 2007 dan Macromedia Flash** diagihkan kepada setiap pelajar dengan topik yang sama iaitu nahu bahasa Arab (*al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*) bagi sesi pembelajaran yang berlangsung selama 80 minit.

Selepas tamat sesi pengajaran dan pembelajaran, pelajar diagihkan borang soal selidik dan masa diberi selama 30 minit untuk menjawab soalan tersebut. Soalan-soalan adalah berkaitan persepsi pelajar tentang pembelajaran menggunakan pendekatan multimedia. Penyelidik mentadbir sendiri pengagihan borang soal selidik serta memastikan sebarang persoalan yang kurang jelas dalam borang tersebut dapat dijelaskan dengan terperinci.

### 3.6 Analisis Data

#### 3.6.1 Analisis Profil

##### 3.6.1.1 Profil Guru

**Jadual 3.2:** Profil Guru

INFORMAN	UMUR	KELAYAKAN IKHTISAS	PENGALAMAN MENGAJAR BAHASA ARAB	PENGALAMAN MENGGUNAKAN KOMPUTER
1	40 Tahun	Linguistik B.Arab	17 Tahun	17 Tahun
2	27 Tahun	Pend. Islam		10 Tahun
3	37 Tahun	Syariah & B. Arab	11 Tahun	11 Tahun
4		B. Arab		
5	30 Tahun	B. Arab	3 Tahun	11 Tahun
6	33 Tahun	B. Arab	3 Tahun	15 Tahun

Bagi menganalisis profil guru, penyelidik menggunakan transkrip temu bual untuk mendapatkan maklumat berkaitan umur, kelayakan ikhtisas, pengalaman mengajar bahasa Arab, pengalaman menggunakan komputer serta pengetahuan guru berkaitan multimedia dalam pengajaran. **Jadual 3.2** di atas merupakan rumusan bagi analisis profil guru.

### 3.6.1.2 *Profil Pelajar*

**Jadual 3.3:** Bilangan dan Peratusan Pelajar yang Menjadi Responden Kajian

Sekolah	Pelajar	Tingkatan
1	101(20.1% )	4
2	45 (9.0% )	4
3	82 (16.3% )	4
4	95 (18.9% )	4
5	99 (19.7% )	4
6	80 (15.9% )	4
<b>Jumlah</b>	<b>502 (100%)</b>	

### 3.6.2 Analisis Data Kuantitatif

Bagi menganalisis data kuantitatif, penyelidik telah menggunakan program SPSS *Versi 13.0*.

### 3.6.3 Analisis Data Kualitatif

Penyelidik telah membina konstruk soal selidik berdasarkan sorotan kajian lepas dengan memfokuskan teori dan prinsip pembelajaran multimedia oleh Richard E.Mayer (2009). Data yang dikumpul melalui soalan soal selidik telah dianalisis dengan menggunakan kaedah statistik diskriptif dan inferensi. Kaedah diskriptif

boleh menghuraikan secara keseluruhan dapatan kajian. Bagi menjelaskan dan menghuraikan secara mendalam, kaedah inferensi digunakan melalui perisian SPSS versi 13.0.

Dalam bab 1 penyelidik telah membentuk persoalan kajian seperti berikut:

- 1) Apakah persepsi guru terhadap penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab berkaitan:
  - a. kesan penggunaan perisian multimedia terhadap proses pengajaran bahasa Arab
  - b. kesan pengintegrasian elemen multimedia dalam pengajaran bahasa Arab  
Kesan penggunaan perisian multimedia terhadap pedagogi pengajaran bahasa Arab
  - c. kesan penggunaan multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab

Bagi menjawab persoalan di atas, penyelidik telah menggunakan analisis kandungan (*Content Analysis*) untuk menganalisis data melalui transkrip temu bual.

- 2) Apakah persepsi pelajar tentang penggunaan perisian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab berkaitan:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran.
  - b. Keberkesanan pengintegrasian elemen multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.

- c. Kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar.

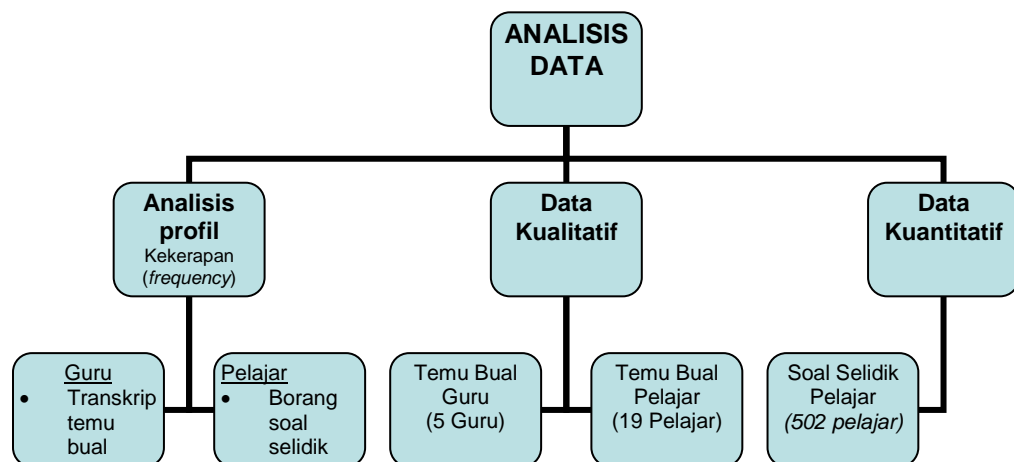
Bagi menjawab persoalan di atas, penyelidik telah menganalisis data soal selidik menggunakan SPSS Versi 13.0 untuk memperolehi kekerapan (*frequency*) bagi tema setiap persoalan.

- 3) Mengenal pasti elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah

Bagi menganalisis data berkaitan objektif 3 di atas, penyelidik juga telah menggunakan `Analisis kandungan` (*Content Analysis*) untuk menjawab persoalan kajian.

Secara keseluruhannya, proses analisis data dirumuskan seperti dalam Rajah 3.1 di bawah:

**Rajah 3.1:** Rumusan Analisis Profil, Data Kualitatif dan Kuantitatif



### 3.6.4 Proses Pembinaan dan Pemurnian Soal Selidik

Item soal selidik telah dibina berdasarkan sorotan literatur yang telah dijalankan. Untuk memastikan kesahan dan kebolehpercayaan soalan kajian bagi soal selidik, temu bual dan pemerhatian pengajaran, penyelidik telah mendapatkan pengesahan konstruk (*construct validation*) daripada pakar- pakar dalam bidang penyelidikan, multimedia dan bahasa Arab. Setelah itu penyelidik telah menjalankan kajian awal (*pilot test*) ke atas 2 orang guru (bagi dan temu bual guru) yang telah disahkan dan 40 orang pelajar (bagi soal selidik dan temu bual pelajar) yang telah disahkan.

Proses ini dijalankan di salah sebuah yang terlibat dengan kajian. Ini adalah penting untuk mengelakkan *ralat instrumen* (kekaburan soalan). Penyelidik telah mentadbir sendiri pengagihan soalan soal selidik kepada pelajar dalam peringkat ini. Selain berada sendiri bersama pelajar di dalam bilik darjah, penyelidik juga memberi peluang kepada pelajar untuk mengemukakan soalan secara terus sekiranya terdapat item soalan yang kurang jelas dan mengelirukan mereka.

Penyelidik tidak menghadapi masalah semasa menjalankan kajian awal (*pilot test*) ke atas responden yang terdiri daripada pelajar Tingkatan Empat di salah sebuah sekolah yang menjadi sampel kajian. Pihak pengurusan sekolah telah memberi kerjasama yang sepenuhnya dalam memastikan proses kajian awal berjalan dengan lancar.

Penyelidik telah pergi sendiri ke lokasi- lokasi kajian di seluruh Sarawak dan mengedar sendiri borang soal selidik kepada pelajar setelah berbincang dan memohon kelulusan dari pihak pengurusan setiap sekolah yang terlibat. Borang kebenaran menjalankan penyelidikan dari Kementerian Pelajaran Malaysia dan Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak diserahkan kepada pihak pengurusan bagi sekolah- sekolah berkenaan. Ini adalah untuk memastikan proses kajian yang dijalankan berjalan dengan lancar tanpa sebarang halangan dan permasalahan.

Penyelidik memohon kepada pihak pengurusan sekolah yang terlibat untuk membenarkan penyelidik menjalankan sendiri pengagihan serta pentadbiran borang soal selidik di sekolah- sekolah yang berkenaan iaitu sebanyak lima buah Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA), manakala sebuah SMKA (Sekolah 3) lagi diurus dan ditadbir oleh Ketua Panitia Bahasa Arab sekolah tersebut. Penyelidik telah berbincang dengan ketua panitia sekolah berkenaan seterusnya memberi senarai arahan kepada mereka sama seperti proses pentadbiran soal selidik yang diselia oleh penyelidik sendiri di lima buah sekolah yang telah dinyatakan.

Bagi sekolah- sekolah yang diselia sendiri oleh penyelidik, penyelidik berada bersama responden kajian semasa mereka menjawab soalan soal selidik berkenaan. Ini adalah untuk memastikan sebarang masalah atau kesamaran dalam item- item soalan diterangkan dengan jelas dan tepat oleh penyelidik mengikut kehendak kajian. Tempoh yang diberikan untuk mereka menjawab soalan tersebut adalah

selama 30 minit, selepas itu penyelidik mengumpul sendiri kertas – kertas soalan tersebut dan meletakkannya ke dalam sampul yang telah disediakan.

Dalam proses mentadbir soal selidik, beberapa masalah dihadapi oleh penyelidik, seperti masa pertemuan dengan pelajar. Penyelidik terpaksa menunggu masa yang tepat untuk membolehkan penyelidik menjalankan kajian soal selidik. Ini kerana kelas yang terlibat dalam penyelidikan dijalankan secara luar sidang iaitu di sebelah petang. Masalah ini hanya berlaku di salah sebuah sekolah yang menjadi lokasi kajian.

### **3.7 Ringkasan**

Dalam bab ini, antara perkara yang telah dibincangkan secara mendalam ialah model prosidur kajian, sampel kajian yang terdiri daripada 502 pelajar tingkatan empat (keseluruhan populasi) serta 5 orang guru yang mengajar bahasa Arab. Pemilihan sampel guru adalah secara *purposive sampling* di mana kesemua sampel terlibat secara langsung dalam proses pengajaran Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat yang menjadi objek kajian. Instrumen kajian turut dibincangkan dalam bab ini di mana penyelidik telah memilih kaedah temu bual, soal selidik dan pemerhatian. Skop topik kajian serta kaedah menganalisis data juga dijelaskan dalam bab ini.

## **BAB KEEMPAT**

### **REKA BENTUK DAN APLIKASI PERISIAN MULTIMEDIA BAHASA ARAB TINGGI (BAT) TINGKATAN EMPAT**

#### **4.1 Pengenalan**

Oleh kerana penyelidik menjalankan kajian berkaitan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab, maka penyelidik memerlukan bahan pengajaran yang mempunyai elemen- elemen pengintegrasian multimedia untuk digunakan semasa proses pengajaran, seterusnya untuk mendapatkan pandangan guru dan pelajar tentang penggunaan bahan tersebut dalam mata pelajaran bahasa Arab.

Sebelum penyelidik memulakan proses pembinaan perisian pengajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi multimedia, penyelidik terlebih dahulu meninjau kedudukan perisian pengajaran berkonsepkan aplikasi multimedia di Jabatan Pendidikan Islam dan Moral (JAPIM), dan Bahagian Teknologi Pendidikan BTP), Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Penyelidik ingin mengetahui adakah perisian multimedia yang memenuhi kriteria integrasi seperti yang hendak ditinjau, disediakan dan dibekalkan. Hasil perbincangan dengan pihak JAPIM dan BTP, KPM, mendapati belum ada perisian multimedia khusus untuk mata pelajaran bahasa Arab bagi pelajar tingkatan empat di SMKA yang mengintegrasikan elemen- elemen multimedia serta berciri interaktif seperti yang dikehendaki penyelidik.



Untuk memastikan ketelusan proses pembinaan bahan pengajaran yang diperlukan, penyelidik merasakan perlunya satu pemahaman yang jelas tentang unsur reka bentuk bahan supaya ia tidak terkeluar daripada spesifikasi keperluan bagi proses pengajaran yang ditetapkan. Shambaugh & Magliaro (1997) melihat reka bentuk pengajaran sebagai proses. Menurut mereka “...*intellectual process which systematically analyzes the needs of learners and provide features to assist designer construct structured “possibilities” to responsively address those needs*”. Menurut Morrison et al., (2001), reka bentuk pengajaran adalah proses untuk mereka bentuk pengajaran berdasarkan amalan- amalan yang kukuh (*sound practices*). Pendekatan Reka bentuk pengajaran (*ID approach*) melihat pengajaran daripada perspektif pelajar dan bukan lagi daripada perspektif isi kandungan ataupun dari pendekatan tradisional pendidikan dan latihan.

#### **4.2 Reka Bentuk Perisian Pengajaran Bermultimedia**

Hasil daripada penelitian keperluan membina bahan pengajaran berdasarkan reka bentuk pengajaran yang sesuai, maka penyelidik telah mengambil keputusan membina perisian multimedia bagi topik *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* iaitu tatabahasa Arab dengan mengambil kira prinsip- prinsip pembinaan bahan pengajaran melalui model reka bentuk pengajaran yang baik. Hannum & Hansen (1989) dan Gibbons (1981), menyatakan ciri- ciri umum yang terdapat di dalam model- model reka bentuk pengajaran telah menghasilkan Model Reka Bentuk Pengajaran Generik atau Model ID Generik. Model ID Generik ini juga yang juga

dikenali sebagai model ADDIE, yang merupakan akronim bagi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE adalah proses sistematik yang melibatkan peringkat- peringkat seperti berikut:

- Analisis (*Analysis*)
- Reka Bentuk (*Design*)
- Pembangunan (*Development*)
- Perlaksanaan (*Implimentation*)
- Penilaian (*Evaluation*)

Peringkat analisis melibatkan proses mengenal pasti dan menentukan apa yang perlu dipelajari (hasil pembelajaran). Ini diikuti peringkat reka bentuk yang meliputi proses menentukan spesifikasi bagaimana pembelajaran dapat dijalankan. Peringkat seterusnya adalah peringkat pembangunan di mana proses membangun dan menghasilkan bahan- bahan dilakukan. Peringkat perlaksanaan merupakan proses mengaplikasi projek yang dibangunkan ke dalam konteks sebenar. Pada peringkat terakhir, iaitu peringkat penilaian, proses yang dijalankan adalah untuk menentukan keberkesanan pengajaran (Norton & Wiburg, 2003).

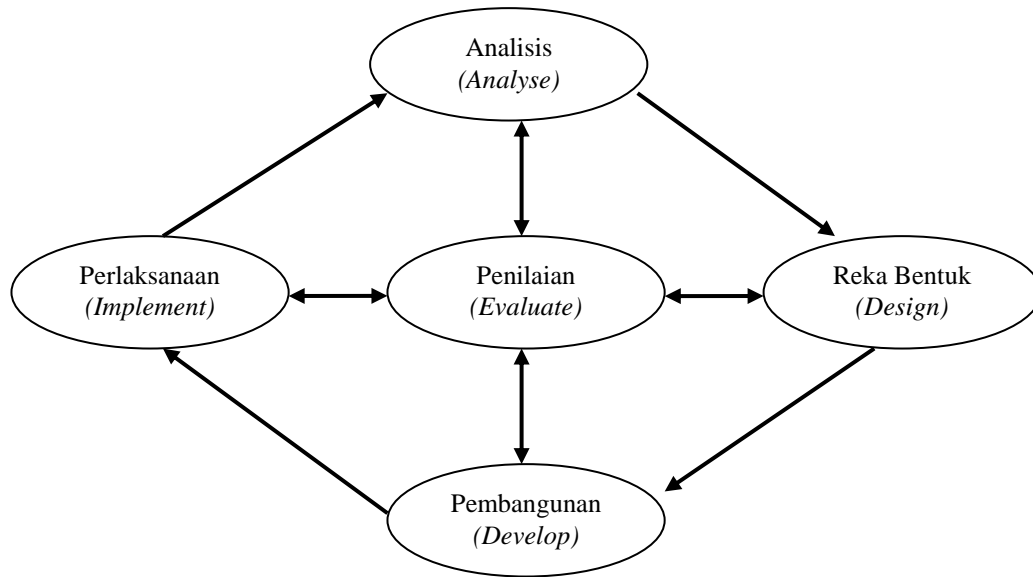
#### **4.2.1 Reka Bentuk Perisian Multimedia Bahasa Arab Tinggi Tingkatan**

##### **Empat**

Pembangunan perisian multimedia bagi mata pelajaran bahasa Arab Tinggi Tingkatan empat adalah berdasarkan kepada satu metodologi pembangunan yang direka bentuk khas secara sistematik dan terperinci berdasarkan adaptasi daripada Model ID Generik atau Model ADDIE yang diasaskan oleh Rosset pada tahun 1987 dan sering menjadi asas kepada model reka bentuk berarahan yang lain. Metodologi pembangunan perisian multimedia Bahasa Arab Tinggi Tingkatan

Empat ini direka bentuk berdasarkan proses lima peringkat reka bentuk pengajaran ini, model ADDIE ini adalah seperti di dalam Rajah 4.1 berikut:

**Rajah 4.1:** Model ADDIE (Adaptasi daripada Ester, 2002)



Peringkat *Analisis* memberi penekanan kepada faktor- faktor kumpulan sasaran, isi kandungan mata pelajaran, objektif pengajaran, nilai- nilai murni, kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif (KBKK), aktiviti pengajaran dan pembelajaran, bahan sumber dan media pengajaran, hasil pembelajaran dan perancangan penilaian.

Peringkat *Reka Bentuk* akan melibatkan proses mereka bentuk pemetaan kurikulum dan mereka bentuk Model Konseptual perisian multimedia berdasarkan spesifikasi reka bentuk pembangunan multimedia yang meliputi:

- Hasil pembelajaran

- Isi kandungan mata pelajaran
- Nilai- nilai murni
- Kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif (KBKK)
- Aktiviti pengajaran dan pembelajaran
- Bahan sumber perisian multimedia
- Perancangan penilaian

Peringkat *Pembangunan* memfokuskan kepada perkara- perkara berikut:

- Penyediaan topik pengajaran
- Menaip kandungan yang berkaitan topik
- Membentuk persembahan multimedia berdasarkan kandungan asal buku teks BAT tingkatan empat
- Membangun perisian multimedia

Peringkat *Perlaksanaan* akan melibatkan satu sesi pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran BAT Tingkatan 4 yang dijalankan di sebuah SMKA Kuching, Sarawak. Peringkat penilaian melibatkan proses menilai penggunaan perisian multimedia di dalam pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah-kaedah pemerhatian, temu bual, maklum balas pelajar dan analisis dokumen pelajar.

Memandangkan penyelidik menggunakan buku teks Bahasa Arab Tinggi (BAT) yang telah disediakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), maka

kesemua spesifikasi (analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian) yang telah digariskan dalam proses reka bentuk bahan pengajaran bermultimedia telah dipenuhi dan disediakan oleh Bahagian Penggubal Buku Teks, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM).

Bagi memastikan reka bentuk pembangunan perisian multimedia boleh diterjemahkan ke dalam satu pengajaran bermultimedia yang berkesan, aspek reka bentuk mesej pengajaran juga dititik beratkan. Penyampaian pengetahuan baru (isi pelajaran) distruktur secara *chunking* atau membahagikan maklumat kepada bahagian- bahagian yang lebih kecil untuk memudahkan pemahaman dan pembelajaran pelajar. Mayer (2009) menyatakan hasil pembelajaran yang bermakna adalah bergantung kepada aktiviti kognitif pelajar semasa pembelajaran berbanding aktiviti tingkah laku mereka semasa pembelajaran.

Selain itu, penekanan juga diberikan kepada penggunaan strategi pengajaran dan pembelajaran seperti laman utama, antara muka (*interface*), teks, grafik, animasi, audio dan warna yang boleh menyediakan pelajar untuk belajar dan seterusnya menggalakkan pembelajaran berkesan sepanjang pengajaran diadakan menggunakan multimedia yang telah ditetapkan. Pembinaan bahan adalah berdasarkan kandungan yang terdapat dalam buku teks Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat yang telah disediakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM). Ini bermakna penyelidik membina bahan buku teks berbentuk elektronik yang memenuhi syarat pembinaan ADDIE.

#### **4.2.2 Elemen-Elemen Dalam Program Perisian Multimedia Bahasa Arab**

##### **Tingkatan Empat**

Pengajaran dan pembelajaran bahasa perlu diadakan di dalam konteks yang menarik dan bermakna (Kamaruddin, 1993). Aspek ini amat penting kerana pelajar- pelajar memperoleh dan membina ilmu pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman- pengalaman pembelajaran yang mereka lalui. Salah satu cara guru dapat mengadakan pengalaman- pengalaman yang bermakna kepada pelajar- pelajarnya adalah melalui aktiviti pengajaran yang dirancang dengan teliti semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlaku. Ini adalah untuk memastikan mesej pengajaran yang disampaikan boleh diterima oleh penerima mesej iaitu pelajar secara bermakna. Bagi menentukan penyaluran mesej berlaku dengan cara yang berkesan, beberapa komponen yang ada di dalam deria ingatan pelajar perlu dirangsang dengan elemen- elemen luaran (*output*) yang membolehkan aktiviti minda bertindak balas dengan persekitaran secara bermakna.

Bahan pengajaran dan media yang sesuai boleh disediakan oleh guru bagi memastikan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Bahan seperti perisian multimedia adalah sesuai digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran kerana ia dapat “membawa masuk realiti” ke dalam bilik darjah (Heinich et al., 1996). Ini bermakna guru dapat membawa pengalaman dan suasana dalam konteks yang seakan- akan realiti dengan penerapan nilai murni serta penggunaan bahasa yang hendak disampaikan. Perisian multimedia yang juga disebut sebagai *dual-channel learning* (Mayer, 2009) ini mempunyai elemen- elemen yang menepati ciri

integrasi yang memasukkan komponen teks, grafik, animasi, audio (suara) yang dikombinasi dengan unsur warna yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Perisian multimedia interaktif yang dibina adalah melalui kombinasi program **Mikrosoft PowerPoint Versi 2007 dan Macromedia Flash.**

#### *4.2.2.1 Laman utama*

Laman utama yang dibina memuatkan paparan tajuk *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang berlatar belakangkan suasana pengajaran dan pembelajaran. Persekitaran yang terdapat dalam paparan skrin dikombinasi dengan warna yang kontras dengan teks agar kelihatan jelas dan terang. Terdapat butang navigasi di sebelah kanan di bawah paparan untuk dihubungkan ke skrin antara muka.

#### *4.2.2.2 Antara muka (Interface)*

Paparan antara muka (*interface*) disediakan dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia utama seperti penggunaan teks, grafik, audio, animasi yang dikombinasikan dengan elemen warna. Ia merupakan paparan yang terkandung dalam skrin-skrin yang berperanan seperti muka surat yang terkandung di dalam buku teks. Vilamil-Casanova & Molina, 1996 dalam Deubel (2003) menyatakan paparan antara muka (*interface*) berperanan sebagai medium dalam pembelajaran melalui teknologi multimedia.

#### *4.2.2.3 Teks (jenis, warna dan saiz)*

Teks perisian ini menggunakan font *Traditional Arabic* untuk keseluruhan perisian kecuali bahagian-bahagian tertentu yang memerlukan kesan visual yang berbeza.

Warna dan saiz huruf yang berbeza digunakan mengikut kesesuaian untuk tajuk dan isi kandungan. Pada bahagian-bahagian perisian, warna latar yang berbeza dan agak gelap digunakan sesuai dengan grafik dan gambar untuk memberi kesan visual yang lebih jelas.

#### *4.2.2.4 Audio (kesan bunyi dan suara)*

Bagi elemen audio, kesan bunyi berlatar belakangkan lautan digunakan agar pelajar dapat merasakan pengalaman alam semula jadi yang tenang lebih-lebih lagi disertai grafik yang berkaitan dengan lautan. Elemen suara dimasukkan ke dalam setiap bahagian kandungan isi pelajaran untuk menjelaskan lagi peranan teks dan grafik yang digunakan. Ini bertujuan agar pelajar boleh mengenal pasti sebutan yang jelas bagi mana-mana perkataan yang agak sukar disebut oleh pelajar. Menurut Mayer (2009), suara atau bunyi merupakan perkataan yang ditutur atau disebut. Elemen suara yang digunakan dalam perisian multimedia yang dibina ini adalah penutur tempatan. Pemilihan penutur dalam ulasan bersuara ini bertujuan agar ia bersesuaian dengan pengalaman dan persekitaran tempat di mana pelajar menjalani proses pengajaran dan pembelajaran. Pelajar boleh menerima arahan yang dituturkan daripada program komputer dan boleh mengulanginya dengan menekan papan kekunci.

#### *4.2.2.5 Grafik*

Untuk membentuk maklumat visual yang berkesan, grafik statik (gambar kartun, carta dan jadual) digunakan di dalam perisian multimedia yang direka bentuk. Manakala bagi grafik dinamik, elemen animasi telah digunakan. Elemen ini



diorganisasi dalam bentuk *`true to life`* yang seakan- akan sama dengan pengalaman pelajar. Ini memudahkan pelajar memahami dan menginterpretasi mesej pengajaran yang dengan mudah. Mayer (2009) menyatakan dengan menambah gambar pada perkataan dapat meningkatkan kefahaman di kalangan pelajar di mana pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut beliau lagi, grafik atau gambar terbahagi kepada dua, grafik statik dan dinamik. Bagi grafik statik ia terdiri daripada fotograf, carta dan ilustrasi, sementara grafik dinamik pula adalah video dan animasi.

#### 4.2.2.6 *Animasi*

Bagi elemen animasi, Mayer (2009) menjelaskan ia dikategorikan dalam gambar yang berbentuk dinamik. Dalam perisian multimedia yang dibangunkan, penyelidik menggunakan animasi di dalam teks dan gambar. elemen ini boleh mempengaruhi tahap kefahaman pelajar dalam proses pembelajaran. Animasi yang digunakan pada anak panah dan kandungan isi pelajaran dan bahagian- bahagian penting dalam perisian yang dipaparkan pada skrin bertujuan untuk membina imej mental dalam minda pelajar.

Bahagian ini akan membincangkan proses reka bentuk dan pembangunan projek multimedia yang bertujuan membina sebuah Perisian Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) bagi satu tajuk kecil dalam mata pelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) tingkatan empat di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) dengan tajuk kecilnya adalah *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* Perisian multimedia ini dibina dengan menggunakan bahasa gubahan Power Point 2007 dan Macromedia

Flash dan gabungan beberapa sistem perubahan lain bagi memantapkan lagi penghasilannya. Elemen laman utama, antara muka, teks, audio, grafik, animasi yang dikombinasi dengan warna digunakan dalam membantu pelajar memahami perkara perkara penting dalam tajuk *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* ini.

### 4.3 Objektif Reka Bentuk Dan Aplikasi Perisian

**Rajah 4.2:** Unit Pelajaran Ketiga, Keempat dan Kelima

c - الدَّرْسُ الْخَامِسُ	b - الدَّرْسُ الرَّابِعُ	a - الدَّرْسُ الثَّالِثُ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• الْمُعَرَّبُ مِنَ الْأَسْمَاءِ</li> <li>• الْمُعَرَّبُ مِنَ الْأَفْعَالِ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• الْمَبْنِيُّ مِنَ الْأَفْعَالِ</li> <li>• الْمَبْنِيُّ مِنَ الْأَسْمَاءِ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• اِسْمُ الْإِشَارَةِ</li> <li>• اِلِسْمُ الْمُؤَصُّوْلُ</li> </ul>

Projek ini bertujuan untuk mereka bentuk dan membangunkan sebuah perisian multimedia pembelajaran berbantuan komputer (PBK) yang berfungsi secara interaktif bagi matapelajaran Bahasa Arab Tinggi (BAT) tingkatan empat yang bertajuk *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang terdiri daripada unit ketiga, keempat dan kelima (Rajah 4.2 di atas).

Pembangunan perisian multimedia ini adalah untuk mengenal pasti pandangan guru dan pelajar tentang keberkesanan elemen- elemen multimedia dalam menyalurkan mesej pengajaran serta memberi kefahaman yang lebih berkesan kepada pelajar kerana dalam pengajaran-pembelajaran Bahasa Arab khususnya topik *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* sama ada di sekolah rendah mahupun sekolah menengah, konsep asas sesuatu tajuk amat penting dan perlu disampaikan secara berkesan supaya pelajar dapat menguasai pelajaran seterusnya. Hampir keseluruhan tajuk-tajuk adalah berkaitan antara satu dengan yang lain dan dalam hal ini seorang pelajar memerlukan kefahaman kepada konsep asas.

#### **4.3.1 Reka Bentuk Perisian Multimedia**

Perisian ini dibangunkan berasaskan pendekatan dan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009). Di dalam teori pembelajaran ini elemen- elemen utama multimedia telah diketengahkan bagi pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Rekabentuk yang diamalkan dalam pembangunan perisian ini adalah berstruktur dan bersistematik. Elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, animasi dan warna yang dipaparkan melalui laman utama dan antara muka (*interface*) telah diintegrasikan dalam perisian. Penggabungan ciri-ciri multimedia dalam perisian yang dibina ini adalah bersifat interaktif dan mesra pengguna. Kesemua aspek dipertimbangkan dengan teliti bagi menghasilkan perisian multimedia yang berkualiti dari segi isi kandungan, strategi pengajaran dan teknologi multimedia yang digunakan.

Umumnya reka bentuk menggunakan kaedah antara muka ramah (*user-friendly*) antara komputer dengan pengguna menggunakan konsep Power Point Versi 2007 dan Macromedia Flash. Kaedah ini memudahkan pengguna untuk melayar ke keseluruhan perisian. Teks digunakan untuk mewakili arahan-arahan di samping arahan-arahan berbentuk grafik. Teks seperti *`Start`* untuk mula, *`Quit`* untuk “keluar”, *`Main Menu`* untuk menu utama, *`Next`* untuk paparan seterusnya *`Back`* untuk paparan sebelumnya. Sementara grafik digunakan untuk memaparkan bahagian isi kandungan.

Perisian dibina dalam persekitaran Windows untuk membolehkan penggunaan grafik, animasi, suara, bunyi dan muzik dieksploitasikan dengan mudah. Hampir keseluruhan perisian ini menggunakan tetikus untuk mengawal pelayaran (*navigation*) di mana tetikus merupakan peranti penunjuk (*pointing device*) yang utama dalam persekitaran Windows di samping menggunakan papan kekunci untuk masukan data-data pada sebahagian perisian terutamanya bahagian penilaian (Uji Minda).

Struktur perisian multimedia ini membenarkan pengguna belajar melalui konsep kognitivisme dan konstruktivisme. Ini membenarkan pelajar membentuk sesuatu konsep berdasarkan kepada maklumat yang dikumpulkan. Ia direka bentuk berlandaskan kepada teori pembelajaran multimedia oleh Richard E.Mayer (2009). Konsep ini membenarkan pengguna melayar ke mana- mana bahagian perisian mengikut kemahuan serta minat sendiri dalam menentukan apa yang ingin dipelajari, kebebasan menggunakan masa bagi satu-satu aktiviti dan kebebasan

bergerak dari satu bahagian ke bahagian seterusnya. Keadaan ini juga adalah bersesuaian dengan pembelajaran arah sendiri. Rao (1991) menyatakan bahawa bahan pengajaran mestilah ringkas, tepat dan sesuai bagi sasaran pelajar untuk mencapai objektif yang telah ditentukan. Oleh itu, isi kandungan bagi topik “*al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*” ini dibahagikan kepada subtopik kecil untuk tujuan memudahkan pembelajaran.

Perisian Multimedia *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* ini merupakan satu perisian yang dibangunkan khusus bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran berdasarkan kepada sukatan pelajaran Bahasa Arab Komunikasi (BAT) Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA), Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM), terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP), Cetakan Kedua 2003. Pembangunan ini dijalankan kerana penyelidik ingin mengkaji kesan elemen- elemen multimedia setelah mendapat maklumat daripada BTP, KPM bahawa belum ada perisian seperti yang dikehendaki disediakan. Kandungan bahagian “Laman Utama”, Unit Pelajaran (الدرس الثالث – الدرس الرابع – الدرس الخامس) dan isi kandungan (التدريبات – تذكر – اقرأ ولاحظ – تأمل – التوضيح) akan diterangkan seperti dibawah:

#### 4.3.1.1 Persembahan Permulaan

Skrin persembahan permulaan merupakan permulaan sebelum memulakan pembelajaran. paparan montaj menggunakan aplikasi Macromedia Flash 7.0 sepenuhnya. Ia bertujuan untuk merangsang minat pengguna supaya tertarik untuk

terus melayari perisian multimedia ini seperti yang terpapar dalam Rajah 4.3 di bawah.

**Rajah 4.3** : Paparan Persembahan Permulaan



Bahagian persembahan permulaan merupakan skrin laman utama seperti dalam Rajah 4.3 di atas memaparkan gambar guru dan pelajar yang berlatar belakang bangunan sekolah dalam situasi masyarakat bangsa Arab. Mayer (2009) menyatakan gambar merupakan sama ada dalam bentuk grafik yang tidak bergerak termasuk gambar foto, carta, ilustrasi, video dan animasi. Kombinasi warna latar yang lembut (biru muda) dan warna gambar yang jelas dilihat walaupun dari jarak yang agak jauh menyerlahkan lagi suasana dalam skrin. Paparan perkataan

القواعد العربية للسنة الرابعة yang dikombinasi dengan elemen warna yang terang serta saiz perkataan yang menonjol serta jelas kelihatan untuk menarik perhatian pengguna. Butang `Start` digunakan untuk ke skrin seterusnya.

#### *4.3.1.2 Paparan Unit Pelajaran*

Sebelum beralih ke menu utama, pengguna dipersembahkan paparan unit pelajaran yang akan dipelajari. Terdapat paparan sejajar tiga unit pelajaran disediakan di

skrin antara muka (*interface*) dan pengguna bebas memilih sama ada ingin memulakan unit pelajaran ketiga, keempat ataupun kelima terlebih dahulu. Pengguna hanya perlu klik pada butang tajuk bagi salah satu unit pelajaran untuk meneruskan penerokaan pembelajaran seterusnya.

**Rajah 4.4** : Paparan Unit Pelajaran



Latar belakang paparan adalah alam lautan disertai hidupan lautan yang beranimasi dan bergerak- gerak serta bersuara latarkan suasana lautan. Apabila ikon pada salah satu unit pelajaran diklik, satu paparan subtopik akan keluar seperti paparan Rajah 4.5 di bawah:

#### i - Unit Pelajaran Ketiga الدروس الثالث

Unit pelajaran ketiga adalah berkaitan الاسم الموصول dan اسم الإشارة yang dipersembahkan dalam bentuk yang sama dengan paparan sebelumnya dari segi latar belakang, jenis dan saiz teks serta warna.

**Rajah 4.5** : Paparan Subtopik Bagi Salah Satu Unit Pelajaran



Apabila butang pilihan unit pelajaran ketiga ( *الدرس الثالث* ) diklik, pengguna akan dibawa ke satu skrin yang memaparkan subtopik iaitu *الاسم الموصول* dan *اسم الإشارة* (Rajah 4.6). Bahagian ini akan menerangkan tentang salah satu subtopik dalam bahagian *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*. Dengan paparan pada skrin ini, pelajar akan mempunyai konsep asas bagi aspek yang akan dipelajari seterusnya. Bila tetikus digerakkan pada salah satu butang pilihan bulat di sebelah kanan teks, butang pilihan tersebut seperti bergerak- gerak dan tertekan ke dalam dan ini menandakan butang pilihan tersebut sedia untuk diaktifkan. Untuk keluar dari program ini, pengguna boleh memilih butang “HOME” sebelah kiri bawah menu utama.

- *Kandungan Aktiviti*

Apabila butang pilihan *اسم الإشارة* dipilih, pengguna akan di bawa ke satu skrin di mana terpaparnya bahagian menu utama yang terdiri daripada lima aktiviti iaitu:



- اقرأ ولاحظ
- تأمل
- تذكر
- التوضيح
- التدريبات

Bahagian ini memberi kebebasan kepada pengguna untuk memilih mana- mana aktiviti yang disediakan. Pengguna hanya perlu klik pada butang pilihan aktiviti yang dikehendaki. Kebebasan memilih mengikut kehendak pengguna membantu pengguna memahami tajuk *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* mengikut gaya pembelajaran mereka sendiri dan ini akan mewujudkan suasana *virtual reality* iaitu persekitaran di mana pengguna berkecimpung dan berinteraksi sambil memainkan peranan dalam program perisian (Rozinah Jamaluddin, 1996). Selain daripada itu, butang `QUIT`, `MAIN MENU` dan `BACK` disediakan untuk memudahkan pengguna keluar daripada perisian pada bila- bila masa.

**Rajah 4.6 :** Paparan Kandungan Aktiviti



Dalam bahagian isi kandungan (Rajah 4.6) di atas, dipaparkan lima komponen bagi aktiviti pelajaran yang dipersembahkan menggunakan teks, grafik, animasi dan suara latar dikombinasikan dengan pelbagai warna untuk menyerlahkan lagi bahagian- bahagian yang hendak dipilih. Stemler (1997) dalam Deubel (2003) menyatakan penggunaan warna yang maksimum adalah enam warna dalam satu skrin. Pengguna boleh memilih bahagian mana yang diminati terlebih dahulu tanpa mensyaratkan menekan butang berdasarkan urutan. Sekiranya bahagian اقرأ ولاحظ itekan, maka paparan berikut akan kelihatan (Rajah 4.7):

**Rajah 4.7 :** Paparan Isi Kandungan Dalam Aktiviti اقرأ ولاحظ



Berdasarkan paparan dalam Rajah 4.7 di atas, elemen teks dan warna dibina untuk menambah kefahaman pengguna. Saiz teks yang jelas serta penggunaan warna yang kontras dapat menyerlahkan konsep tatabahasa Arab yang disampaikan. Aspek kesinambungan bentuk tulisan pada akhir setiap perkataan seolah-olah membentuk satu rima yang sama. Ini dapat membantu pengguna memahami mesej pelajaran yang disampaikan. Bila pengguna klik pada butang `Next` di sudut bawah paparan skrin, pengguna akan di bawa ke skrin paparan isi kandungan

semula dan boleh memilih salah satu daripada lima kandungan yang disediakan. Apabila butang pilihan تأمل diklik, skrin berikut akan kelihatan (Rajah 4.8):

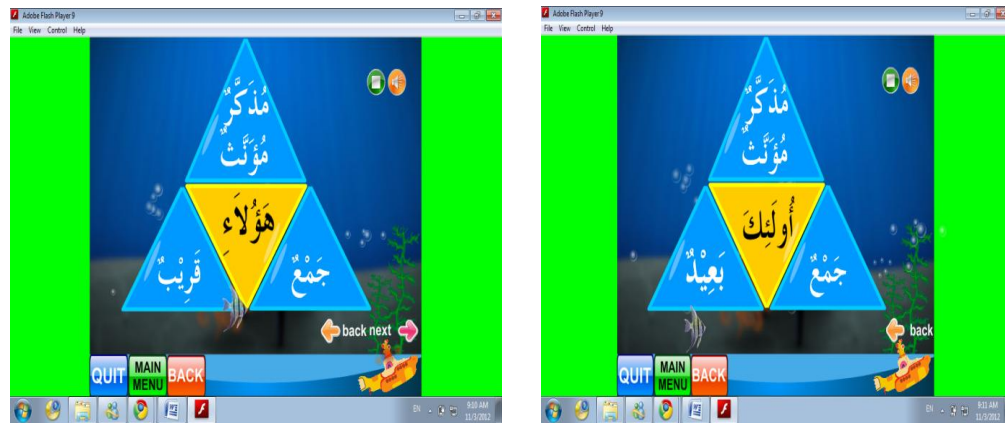
**Rajah 4.8 : Paparan Isi Kandungan Dalam Bahagian تأمل**



Pengguna boleh klik butang bulat di sebelah kanan teks untuk mengetahui paparan berkaitan. Seterusnya apabila butang bulat di sebelah kanan perkataan هذا diklik, paparan berkaitan fungsi perkataan di atas (Rajah 4.8).

Bila butang pilihan `next` diklik, pengguna akan dibawa ke satu skrin di mana terdapatnya skrin penerangan berbentuk grafik yang menjelaskan fungsi هؤلاء dan أولئك kepada pengguna. Dengan penerangan awal ini, pelajar akan mempunyai konsep asas tentang اسم الإشارة .

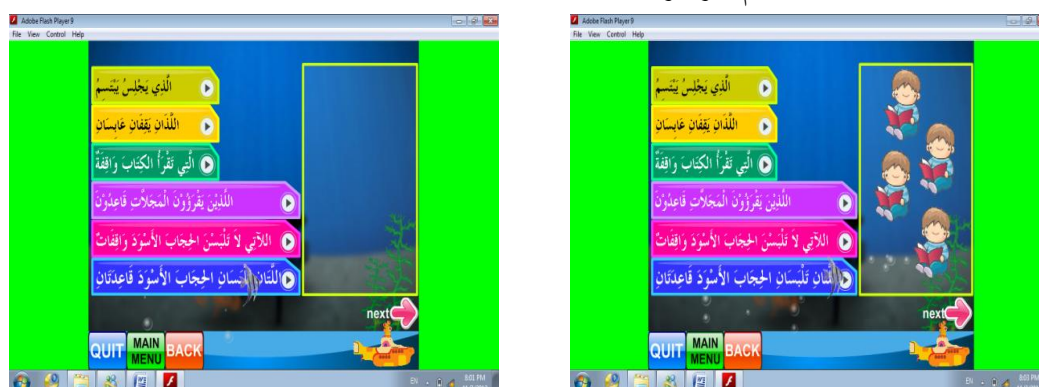
Rajah 4.9: Paparan Berkaitan Konsep اسم الإشارة



Terdapat tiga butang pilihan pada skrin ini. Pertama, butang pilihan “back” yang berbentuk anak panah berwarna dan beranimasi untuk pengguna kembali ke bahagian Isi kandungan sebelumnya tanpa perlu kembali ke menu utama. Menurut Vilamil- Casanova & Molina (1996) dalam Deubel (2003), warna, anak panah dan animasi boleh digunakan untuk memfokuskan tumpuan. Kedua, butang pilihan “MAIN MENU” untuk ke menu utama sekiranya pengguna ingin ke pilihan yang lain yang terdapat pada menu utama dan ketiga, sekiranya pengguna ingin terus keluar dari program tanpa kembali ke menu utama, pengguna boleh berbuat demikian dengan memilih butang “QUIT” yang di sediakan di sebelah kiri bahagian bawah paparan skrin ini.

Bagi sub-topik unit pelajaran ke tiga **الدرس الثالث** iaitu **الاسم الموصول** , apabila perkataan **اقرأ ولاحظ** diklik, paparan berikut akan kelihatan:

**Rajah 4.10 : Paparan Berkaitan Pembahagian الاسم الموصول**

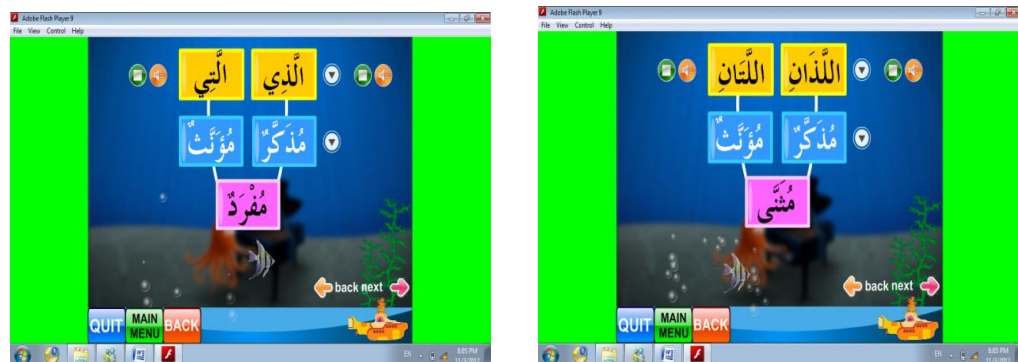


Apabila butang تأمل diklik, paparan seperti dalam Rajah 4.10 di atas akan kelihatan pada skrin. Terdapat enam pembahagian bagi الاسم الموصول iaitu الذي، اللذان، اللذين، التي، اللتان، والآتي Apabila butang bulat di sebelah kanan setiap ayat yang mengandungi perkataan- perkataan di atas, satu paparan grafik (kartun) akan kelihatan untuk membantu penerangan dan paparan yang berbentuk teks. Paparan grafik ini akan memudahkan lagi kefahaman pengguna kerana mereka menerima maklumat melalui dua sumber iaitu teks dan grafik untuk menjelaskan satu perkataan atau ayat. Dalam hal ini, Mayer (2009) menjelaskan dalam prinsip multimedia imbalan spatial bahawa perkataan yang berkaitan dengan gambar atau grafik yang diletakkan berdekatan antara satu sama lain (sama ada di dalam gambar atau dibawah gambar) akan memberi kesan yang lebih baik berbanding secara berjauhan. Selain itu aspek warna yang dikombinasi ke dalam teks dan grafik menambahkan lagi kejelasan maksud bagi mesej pengajaran yang hendak disampaikan.

Terdapat satu lagi paparan dalam bahagian yang merupakan ringkasan bagi topik dalam unit pelajaran yang hendak disampaikan. Rajah 4.11 di bawah menunjukkan pecahan bagi agihan bahagian *al- Ismu al-Mausūl* الاسم الموصول yang diterangkan dalam bentuk pengurusan grafik (PG) untuk menghasilkan satu idea pemikiran yang lebih sistematik, jelas dan berkesan. Ia ditaip menggunakan *font* yang jelas dan mudah dilihat walaupun dari jarak yang agak jauh. Secara umumnya, PG ini berbentuk seperti borang dan jaringan yang perlu diisi dengan maklumat-maklumat yang berkaitan dengan tajuk atau kemahiran yang sedang dipelajari (Som dan Mohd Dahalan, 1998).

Butang pilihan bagi audio disediakan di sebelah kanan paparan pengurusan grafik yang berwarna bertujuan merangsang deria pendengaran serta memudahkan pengguna memahami apa yang didengar dan dibaca. Ini akan meningkatkan kefahaman serta asimilasi pemikiran dan ingatan pengguna kerana ia disampaikan melalui lebih daripada satu medium.

**Rajah 4.11 :** Paparan Pengurusan Grafik Bagi Pembahagian Konsep الاسم الموصول

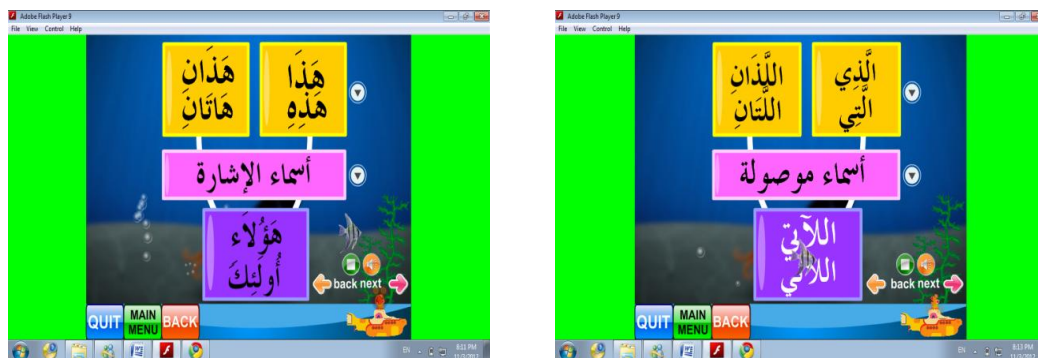




Apabila butang تأمل diklik, pengguna akan dibawa ke paparan skrin tentang konsep الاسم الموصول serta pembahagiannya secara terperinci. Ia dipersembahkan menggunakan pengurusan grafik yang menarik dikombinasi dengan warna- warna yang jelas dengan menggunakan *font Traditional Arabic* untuk menggambarkan idea- idea penting dan bahagian- bahagian kecil bagi topik yang dipelajari. Latar belakang paparan yang berwarna lembut sesuai dengan jenis teks yang berwarna terang agar ia kelihatan kontras dan jelas walaupun dari jarak yang agak jauh. Dalam hal ini, Stemler (1997) dalam Deubel menyarankan warna yang terang perlu digunakan untuk memfokuskan maklumat yang penting dan tulisan yang gelap pada latar belakang yang berwarna neutral. Seterusnya apabila butang *Next* diklik, skrin akan memaparkan sub-topik berkaitan . اسم الإشارة dan الاسم الموصول . Dengan menggunakan elemen warna dan pengurusan grafik yang menarik, konsep pelajaran kelihatan jelas dan berstruktur untuk membantu pengguna mengorganisasi mesej di dalam minda mereka secara bermakna.

#### Rajah 4.12: Paparan Pengurusan Grafik Berkaitan

الاسم الموصول اسم الإشارة



Seterusnya pengguna boleh memilih butang pilihan تذكر untuk melihat paparan seterusnya berkaitan jenis- jenis silah mausul seperti Rajah 4.13 di bawah. Apabila butang bulat yang mengandungi bentuk segitiga diklik, pengguna akan dapat melihat pembahagian jenis silah mausul صلة الموصول satu persatu. Ini akan memudahkan pengguna membaca bahagian- bahagian tertentu terlebih dahulu sebelum melihat bahagian- bahagian seterusnya agar fokus mereka tidak bercampur aduk. Penggunaan font hitam kelihatan lebih jelas apabila dikombinasi dengan latar belakang petak segi empat yang berwarna biru muda, merah jambu dan kuning muda, sementara font berwarna putih adalah sesuai dengan latar belakang yang berwarna ungu gelap. Pengguna boleh menekan butang pilihan `suara` untuk mendengar perkataan yang dituturkan untuk menghubungkan dan mensintesis idea. Pengguna juga dibenarkan mendengar semula ulasan bersuara dengan menekan sekali lagi butang `suara` sehingga betul- betul faham dan jelas. Mayer (2009) dalam prinsip modaliti pembelajaran multimedia menegaskan pemahaman seseorang akan lebih mantap dan mendalam apabila perkataan yang



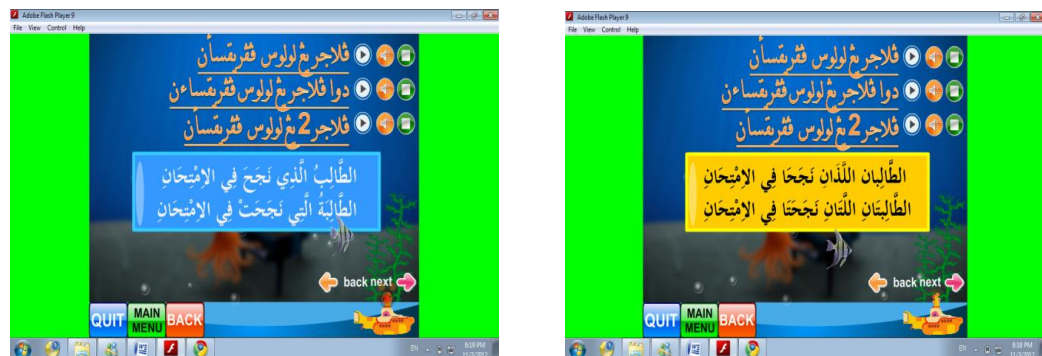
dipaparkan dijadikan sebagai ulasan bersuara berbanding dengan hanya meletakkan perkataan sebagai teks di skrin sahaja.

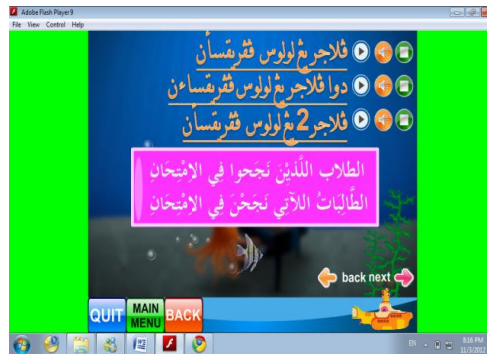
**Rajah 4.13:** Paparan Berkaitan Jenis- Jenis صلة الموصول



Terdapat butang `back` dan `next` untuk memudahkan pengguna pergi ke skrin sebelum dan selepas paparan. Sekiranya pengguna ingin balik ke paparan utama, mereka boleh menekan butang `MAIN MENU` dan sekiranya mereka hendak keluar daripada paparan perisian multimedia, mereka boleh menekan butang `QUIT`.

**Rajah 4.14:** Kandungan Bahagian Aktiviti تأمل





Pengguna juga dibenarkan memilih butang تأمل untuk pergi ke skrin yang memaparkan contoh- contoh ayat lengkap yang telah dibina menggunakan الاسم الموصول sekiranya pengguna menekan butang bulat yang mengandungi bentuk segitiga di skrin. Mereka juga boleh mendengar ulasan bersuara dengan mengklik butang pilihan yang mengandungi gambar `speaker` yang terletak di sebelah kanan bahagian terjemahan ayat. Merujuk kepada prinsip pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009), apabila ulasan bersuara dan gambar diletakkan serentak dalam satu skrin atau muka surat, pelajar berkemampuan untuk mengaitkan dan mengingat kedua-duanya dalam ingatan pada masa yang sama.

Apabila butang pilihan اقرأ ولاحظ ditekan, pengguna akan dibenarkan membaca pengertian bagi topik اسم الإشارة dan الاسم الموصول yang dipelajari. Ini boleh memantapkan lagi konsep pelajaran yang disampaikan kerana. Selain itu pengguna boleh pergi ke mana- mana bahagian yang dikehendaki secara bebas tanpa terikat kepada bahagian- bahagian tertentu seperti yang terkandung dalam buku teks (sila lihat Rajah 4.15 di bawah).

**Rajah 4.15:** Paparan Berkaitan Pengertian اسم الإشارة dan الاسم الموصول



Apabila butang pilihan تذكر ditekan, paparan seperti Rajah 4.16 di bawah akan muncul. Ia terdiri daripada paparan الاسم الموصول beserta contoh ayat yang lengkap. Pengurusan grafik dalam bentuk jadual digunakan bagi mengkategorikan ayat yang dibina menggunakan نون النسوة melalui penggunaan warna yang berbeza serta kontras dengan warna latar belakang, penyampaian konsep pelajaran kelihatan seimbang dan mudah divisualisasikan. Pengguna juga dibenarkan menekan butang pilihan suara untuk mendengar ulasan bersuara supaya sebutan yang agak kurang jelas daripada pengguna dapat dibetulkan dengan serta merta. Pengguna dibenarkan mengulang cara sebutan yang betul dengan menekan sekali lagi butang pilihan suara agar mereka berpuas hati dengan pencapaian bacaan dan sebutan mereka.

**Rajah 4.16:** Paparan Berkaitan Contoh Pembinaan Ayat



Penjelasan tambahan bagi fungsi الاسم الموصول dapat dilihat apabila pengguna menekan butang تأمل di mana terjemahan di dalam bahasa Melayu disediakan bagi memantapkan lagi kefahaman mereka terhadap fungsi ال dalam sesuatu ayat (Rajah 4.17 di bawah). Ia ditaip di dalam petak berwarna ungu menggunakan teks berwarna hitam supaya pengguna boleh melihat dengan jelas dan mudah diimbaskan.

**Rajah 4.17:** Paparan Berkaitan Teknik Pembentukan Ayat



## ii - Unit Pelajaran Keempat - الدرس الرابع

Unit Pelajaran Keempat adalah berkaitan kata kerja dan kata nama yang مبني (tidak berubah) di dalam topik *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*. Apabila butang الدرس الرابع ditekan, satu paparan berkaitan المبني من الأفعال dan المبني من الأسماء akan kelihatan. Pengguna boleh memilih mana- mana bahagian untuk dipelajari terlebih dahulu tanpa perlu mengikut urutan seperti dalam paparan.

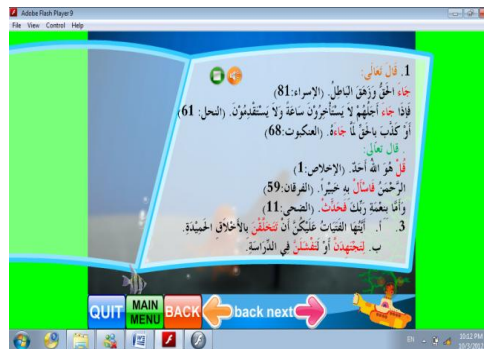
**Rajah 4.18:** Kandungan Bahagian Aktiviti (Menu Utama)



Sekiranya butang pilihan المبني من الأفعال ditekan, paparan اقرأ ولاحظ kelihatan dan apabila butang tersebut dipilih, satu paparan berkaitan contoh-contoh ayat yang terkandung dalam *al-Qurān al-Karīm* akan muncul. Perkataan-

perkataan penting yang berkaitan dengan topik pelajaran ditaip menggunakan warna merah. Ini menunjukkan penekanan adalah pada ayat- ayat yang berlainan warna. Pengguna juga boleh mendengar sebutan ayat yang betul dengan mengklik butang pilihan suara dan mereka boleh mengulang untuk mendengar dengan mengklik semula butang tersebut sehingga bacaan mereka tepat dan mengikut kaedah yang betul.

**Rajah 4.19:** Paparan Berkaitan Contoh- Contoh Ayat



Sekiranya pengguna menekan butang التوضيح mereka akan dibawa ke satu skrin yang memaparkan jenis- jenis kata kerja yang مبني (tidak berubah) serta menjelaskan syarat- syarat yang terkandung dalam kata kerja- kata kerja tersebut. Satu jadual disediakan yang terdiri daripada tiga lajur berlainan warna supaya pengguna boleh menstruktur dan membanding beza kata kunci yang digunakan dengan cara yang tersusun dan teratur. Lajur pertama yang berwarna kuning jingga dengan teks berwarna hitam adalah berkaitan jenis- jenis kata kerja yang tidak berubah yang terdiri daripada kata kerja masa lalu ( الماضي ), kata kerja arahan , kata kerja masa kini yang bersambung dengan nun al-Niswah ( الأمر )

المضارع المتصل بنون النسوة ونون التوكيد ( sementara lajur yang kedua berwarna biru dengan teks berwarna putih adalah berkaitan pengertian serta syarat- syarat bagi jenis- jenis kata kerja tersebut, manakala lajur ketiga pula adalah berwarna merah jambu dengan teks berwarna hitam yang memuatkan contoh- contoh bagi kesemua kata kerja yang telah dibincangkan seperti Rajah 4.20 di bawah.

**Rajah 4.20 :** Paparan Jadual Berkaitan Kata Kerja Yang Tidak Berubah

الماضي	الأمر	المضارع المتصل	بنون النسوة
أخبره مفتوح في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مسكون في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مفتوح في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مسكون في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)
أخبره مفتوح في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مسكون في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مفتوح في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مسكون في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)
أخبره مفتوح في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مسكون في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مفتوح في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)	أخبره مسكون في أي موقع من الجملة (بداية الجملة ووسطها ونهايتها)

Selain itu, pengguna juga boleh memilih butang تأمل yang mengandungi paparan berkaitan kamus mini yang menyediakan beberapa perkataan penting yang berwarna kuning beserta terjemahannya di dalam bahasa Melayu berwarna ungu dan hitam, jelas kelihatan kerana warna latar skrin adalah biru muda (Rajah 4.21 di bawah). Hulstijin, 1992; Hulstijin, Hollander, & Greindenhause, 1996; Yoshii & Flaitz, 2002) dalam Plass & Jones (2005) menyatakan strategi berasaskan multimedia memberi kemudahan seperti interaksi termasuk menyediakan terjemahan melalui multimedia bagi penggunaan kosa kata dan menyediakan pelajar dengan tahap kawalan terhadap persekitaran yang memberi peluang kepada pelajar berinteraksi secara bermakna dengan bahan berdasarkan kepada keperluan mereka.

**Rajah 4.21 : Paparan Bahagian Aktiviti تأمل**

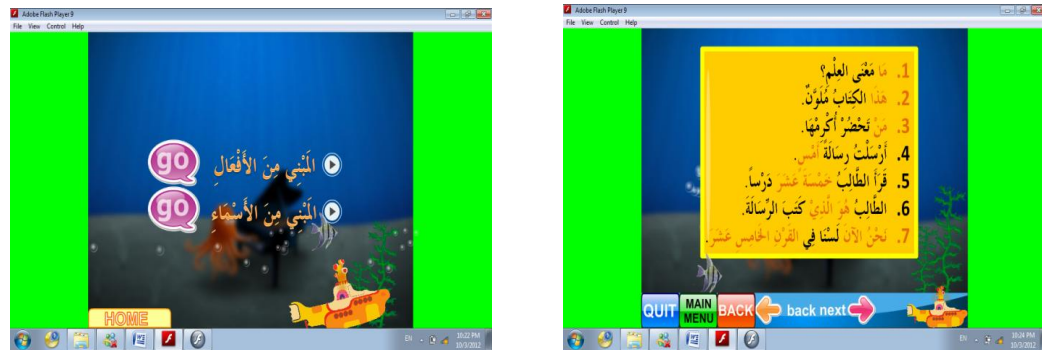


Satu paparan berkaitan pembahagian kata kerja- kata kerja mabni akan kelihatan yang disusun secara sistematik menggunakan pengurusan grafik berbentuk carta minda yang jelas dan menyerlah menggunakan kombinasi pelbagai warna yang menarik seperti Rajah 4.21 di atas.

Seterusnya apabila butang اقرأ ولاحظ ditekan, skrin akan memaparkan kesemua contoh bagi kata nama yang tidak berubah yang dibina lengkap menggunakan teks berwarna hitam berlatar belakangkan warna kuning. Perkataan penting ditaip menggunakan warna jingga tua supaya pengguna dapat mengenal pasti aspek pelajaran yang ingin difokuskan.



**Rajah 4.22:** Paparan Bahagian Aktiviti اقرأ ولا حظ



Butang pilihan التوضيح pula mengandungi paparan berkaitan ringkasan bagi kata nama yang mabni. Penggunaan carta minda bagi menjelaskan konsep المبنى من الأسماء akan memudahkan pengguna mengklasifikasikan bahagian-bahagian penting isi pelajaran yang dipaparkan (sila lihat Rajah 4.23 di bawah).

**Rajah 4.23:** Paparan Berkaitan Contoh Serta Syarat Bagi Kata Nama مبني



Rajah 4.24 : Paparan Kandungan Bahagian القاعدة



Bahagian القاعدة bagi unit pelajaran keempat ini menjelaskan kepada pengguna kaedah yang telah ditetapkan berkaita: المبنى من الأسماء dan المبنى من الأفعال. Apabila butang pilihan kaedah diklik, pengguna akan dibawa ke paparan skrin yang mendefinisikan أسماء الإشارة dan الأسماء الموصولة secara ringkas dan padat. Skrin seterusnya memaparkan ringkasan bagi keseluruhan topik yang dipelajari dalam unit pelajaran keempat. Pengguna boleh menyimpulkan konsep pelajaran yang dipelajari hanya dengan dua paparan skrin kerana ia dipersembahkan melalui visual berbentuk carta minda yang ringkas, kemas dan tersusun. Menurut Maizurah (2003) dalam Jamilah et. al., (2004), visual adalah satu bahasa , seseorang yang dikatakan celik literasi visual boleh membaca, menulis dan menterjemah dan menterjemah menggunakan bahasa visual.

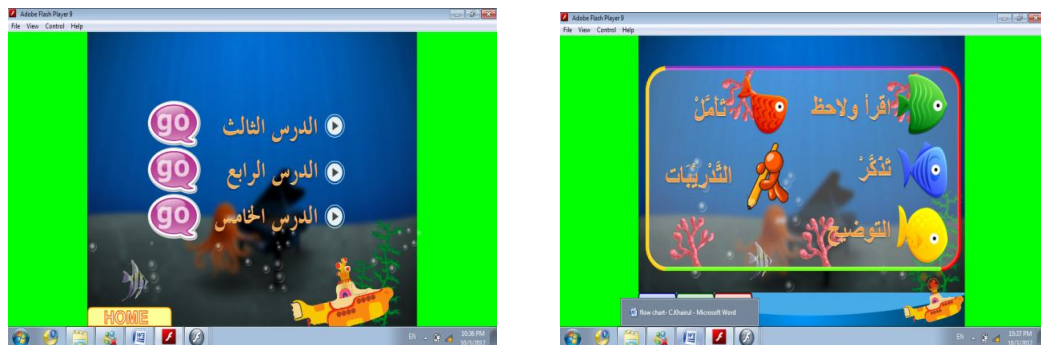
**Rajah 4.25:** Paparan Berkaitan Ringkasan Pelajaran

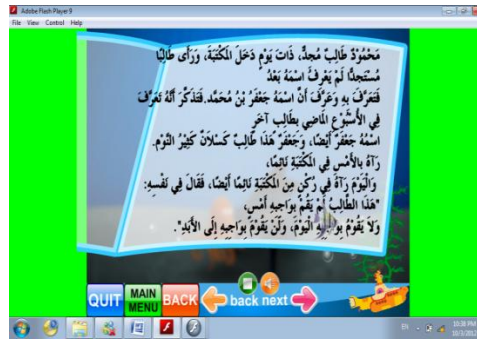


Akhir sekali apabila pengguna menekan butang تذكر , mereka akan dibawa ke satu skrin yang memaparkan penjelasan keseluruhan kandungan pelajaran ke dalam bahasa Melayu agar ia dapat membantu pengguna memahami dengan lebih jelas dan terperinci isi pelajaran yang disampaikan. Kaedah- kaedah ringkas juga dimuatkan dalam skrin yang sama agar fokus minda pengguna boleh tertumpu pada skrin yang sama seterusnya boleh membuat generalisasi terhadap kandungan pelajaran yang telah dipelajari seperti dalam Rajah 4.25 di atas.

### iii - Unit Pelajaran Kelima – الدرس الخامس

**Rajah 4.26 :** Paparan Bahagian Utama Unit Pelajaran Kelima





Unit pelajaran kelima adalah berkaitair المعرب من الأفعال dan المعرب من الأسماء. Pengguna bebas memilih bahagian yang dikehendaki terlebih dahulu tanpa terikat kepada susunan kandungan seperti yang terdapat di dalam buku teks. Apabila butang اقرأ ولاحظ diklik, paparan akan menunjukkan satu petikan karangan yang mengandungi perkataan- perkataan yang difokuskan di dalam topik yang dipelajari seperti dalam Rajah 4.26 di atas.

Sekiranya pengguna memilih butang تأمل, paparan skrin akan menunjukkan dua lajur (Rajah 4.27), lajur pertama yang berlatar belakangkan warna biru muda yang memuatkan senarai beberapa perkataan yang penting yang terkandung dalam topik yang dipelajari yang ditaip dengan warna kuning, sementara lajur yang kedua berlatar belakangkan warna ungu bertulis terjemahan di dalam bahasa Melayu berwarna putih. Apabila butang `next` diklik, pengguna akan dibawa ke skrin yang memaparkan contoh- contoh ayat yang telah dibina dengan lengkap berkaitain topik yang dipelajari. Pengguna juga dibenarkan menekan butang bulat bersegi tiga di dalamnya untuk melihat grafik yang boleh membantu memahami pengguna tentang maksud ayat yang dibaca. Seterusnya butang `suara` juga boleh dipilih untuk mendengar ulasan bersuara yang berperanan membantu pengguna

mendengar dengan jelas cara bacaan yang betul berkaitan teks yang dibaca di atas skrin seperti dalam Rajah 4.27 di bawah.

**Rajah 4.27 : Paparan Bahagian Aktiviti تأمل**



Apabila pengguna menekan butang التوضيح , paparan seperti Rajah 4.28 berikut akan kelihatan. skrin pertama akan memaparkan contoh- contoh ayat yang lengkap dengan menampilkan perkataan- perkataan penting menggunakan warna merah di dalam petak yang berwarna kuning. Seterusnya pengguna boleh menekan butang `next` pada skrin tersebut untuk pergi ke satu paparan jadual ringkas berkaitan الاسم المعرب. Penggunaan saiz teks yang sesuai serta penampilan warna teks yang berlainan daripada keseluruhan teks boleh menstruktur aktiviti minda pengguna agar maklumat yang diterima disusun secara teratur dan jelas. Fungsi penggunaan elemen tersebut turut disokong oleh Heinich (1996) dalam Jamilah et. al., (2004)

yang menyatakan sesuatu reka bentuk visual yang baik harus memenuhi empat tujuan asas reka bentuk visual iaitu:

1. memastikan maklumat mudah dibaca.
2. mengurangkan kebolehan yang diperlukan untuk menterjemah maklumat.
3. meningkatkan hubungan aktif pembaca dengan maklumat dan
4. menumpukan perhatian kepada bahagian- bahagian penting dalam maklumat.

**Rajah 4.28 :** Paparan Berkaitan Contoh dan Pembahagian kata nama yang معرب



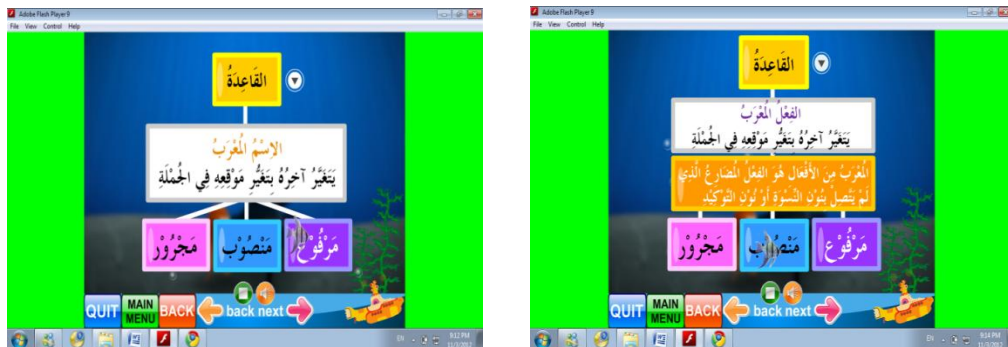
Pengguna boleh memilih untuk menekan butang تأمل untuk pergi ke skrin yang memaparkan kedudukan kata nama dan kata kerja yang معرب (boleh berubah). Perkataan- perkataan yang mu`rab berwarna merah dan penjelasan

tentang kedudukannya berwarna hitam yang berlatar belakangkan skrin berpetak yang berwarna kuning jingga.

Rajah 4.29 : Paparan Berkaitan Bahagian تأمل



Rajah 4.30 : Paparan Kandungan Bahagian القاعدة

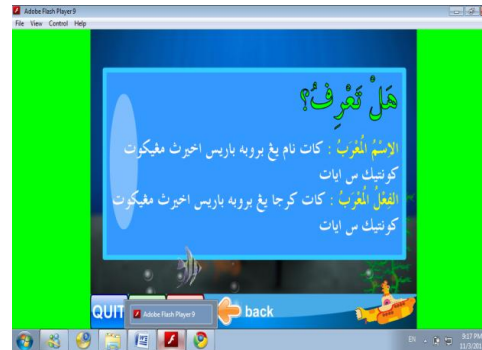


Terdapat paparan yang menerangkan tentang kaedah dan syarat- syarat bagi kata nama serta kata kerja yang معرب . Apabila pengguna menekan butang pilihan tersebut, skrin akan memaparkan kaedah tersebut menggunakan carta minda yang direka bentuk dengan teliti agar fakta serta konsep pelajaran dapat disampaikan dengan mudah dan cepat seperti Rajah 4.30 di atas. Sebagai maklumat tambahan, pengguna akan dipaparkan dengan terjemahan bagi pengertian kata nama dan kata kerja yang معرب mu`rab di dalam bahasa Melayu. Apabila mereka menekan



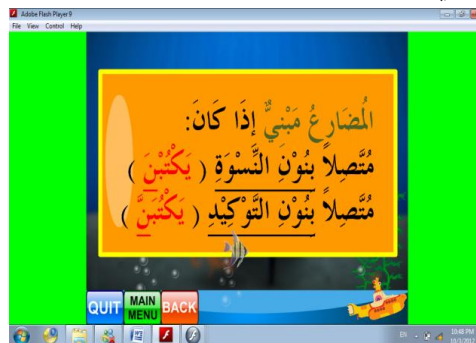
هل تعرف؟ Tahukah Anda ?), skrin akan memaparkan terjemahan tersebut seperti dalam Rajah 4.31 di bawah.

**Rajah 4.31:** Kandungan Bahagian هل تعرف؟



Bagi bahagian تذكر أولا, penjelasan tentang jenis kata kerja masa kini yang tidak berubah المضارع المبني. Pengguna boleh memilih bahagian ini dan skrin akan memaparkan jenis- jenis tersebut. Penggunaan elemen warna (hitam dan merah) dan garisan dapat membantu pengguna mengenal pasti perkataan penting yang difokuskan.

**Rajah 4.32:** Kandungan Berkaitan Contoh المضارع المبني





### 4.3.2 Latihan (Uji Minda)

Pilihan “aktiviti” membawa pengguna ke skrin “Uji Minda”. Dalam skrin ini pengguna diberi pilihan sama ada memilih unit pelajaran yang dikehendaki seperti Rajah 4.33 berikut:

**Rajah 4.33:** Unit Latihan Uji Minda

c - الدَّرْسُ الْخَامِسُ	b - الدَّرْسُ الرَّابِعُ	a - الدَّرْسُ الثَّالِثُ
<ul style="list-style-type: none"><li>• اسْتَخْرِجْ مِنَ الْجُمْلَةِ الْآتِيَةِ أَسْمَاءَ مُعَرَّبَةٍ؛</li><li>• اسْتَخْرِجْ مِنَ الْجُمْلَةِ الْآتِيَةِ أَفْعَالاً مُعَرَّبَةً؛</li><li>• مَثَلٌ لِمَا يَأْتِي؛</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• عَيِّنِ الْكَلِمَاتِ الْمُنْبَيَّهَةَ مَعَ بَيَانِ السَّبَبِ؛</li><li>• كَوِّنْ مَا يَأْتِي</li><li>• اكْتُبِ الْأَرْقَامَ بِالْكَلِمَاتِ؛</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• اِمْلَأِ الْفَرَائِغَ بِاسْمِ الْإِشَارَةِ أَوْ بِالْأَسْمِ الْمَوْصُولِ الْمُنَاسِبِ؛</li><li>• كَوِّنْ جُمْلَةً مُفِيدَةً بِاسْتِخْدَامِ الْكَلِمَاتِ الْآتِيَةِ؛</li><li>• كَوِّنْ مَا يَأْتِي؛</li></ul>

Rajah 4.33 di atas menunjukkan unit pelajaran serta soalan- soalan yang terkandung dalam bahagian Uji Minda. Pengguna boleh meneroka mana- mana soalan tanpa perlu mengikut urutan.

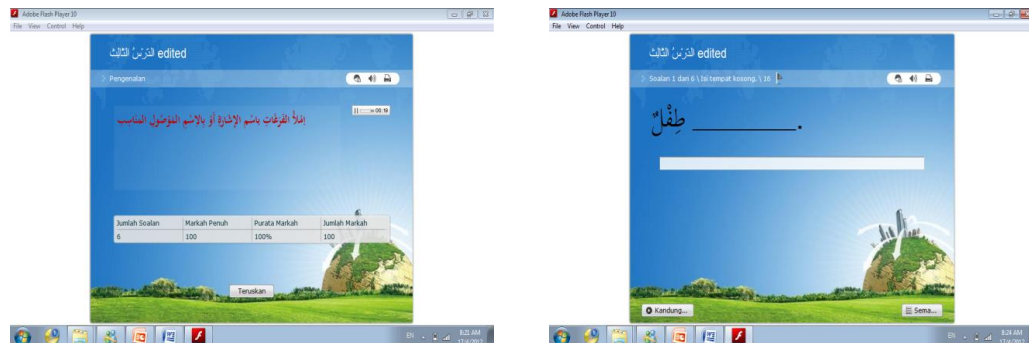
#### 4.3.2.1 Unit Pelajaran Ketiga (الدرس الثالث)

Dalam unit pelajaran ketiga, skrin pertama memaparkan soalan 1 iaitu (املاً الفراغات باسم الإشارة أو بالاسم الموصول المناسب) di mana menghendaki pengguna mengisi tempat kosong dengan perkataan yang sesuai di dalam ruang petak yang disediakan. Terdapat juga jadual yang memaparkan bilangan soalan

Skrin pertama pada “Latihan” bagi unit pelajaran ketiga memberi arahan kepada pengguna tentang soalan yang disediakan. Soalan yang disediakan adalah dalam dua bentuk. Pertama adalah soalan berbentuk objektif (mengisi tempat kosong) dan kedua adalah soalan berbentuk membina ayat menggunakan perkataan isim isyarah dan isim mausul yang sesuai. Soalan-soalan yang disediakan berdasarkan isi pelajaran dalam bahagian isi kandungan dan menurut kronologi isi pelajaran seperti yang terkandung dalam buku teks Bahasa Arab Tinggi Tingkatan Empat yang digunakan.

##### i- Soalan 1

**Rajah 4.34 :** Paparan Latihan Soalan 1 Unit Pelajaran Ketiga



Dalam paparan skrin bagi soalan 1 dalam unit pelajaran ini, pengguna diminta mengisi tempat kosong dengan *Ismu al-Isyārah* atau *al-Ismu al-Mausūl* yang sesuai. Satu jadual dibina bagi menjelaskan bilangan soalan, markah penuh, purata markah serta jumlah markah dipaparkan pada skrin yang sama di bahagian bawah sebagai panduan dan makluman kepada pengguna berkaitan kriteria- kriteria soalan yang akan diberi. Soalan jenis objektif (mengisi tempat kosong) disediakan di mana pengguna hanya dibenarkan menjawab menggunakan satu perkataan sahaja. Pengguna boleh menyemak jawapan dengan menekan butang `semak` yang disediakan di bahagian bawah sebelah kanan skrin. Jika percubaan pertama salah, dan pengguna akan menekan butang semak, akan muncul penyataan *حاول مرة ثانية* iaitu “cuba lagi” Jika jawapan yang dipilih adalah betul akan dipaparkan perkataan *ممتاز* yang bermaksud “cemerlang” .

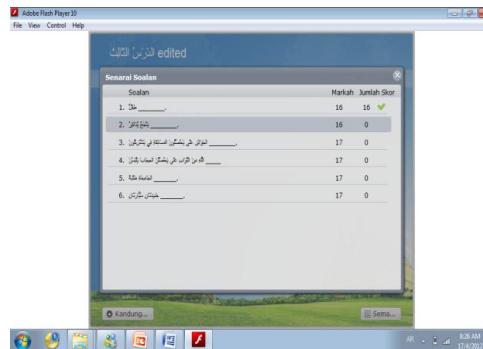
**Rajah 4.35 : Paparan Keputusan Uji Minda**



Pengguna juga dibenarkan menyemak skor markah yang diperolehi dengan menekan butang `Kandungan` di mana keseluruhan markah dan jumlah skor akan kelihatan. Bahagian jawapan terletak di sebelah kiri manakala skor markah adalah

di sebelah kanan untuk memudahkan pengguna melihat pencapaian mereka dengan jelas seperti yang ditunjukkan Rajah 4.36 berikut:

**Rajah 4.36:** Paparan Skor Markah



Soalan	Markah	Jumlah Skor
1. Ma _____	16	16
2. ما هو الشيء الذي لا يتحرك _____	16	0
3. احوال طر بنشكر الله في حياتكم _____	17	0
4. كل من اورد على بشكر الله ما ياتي _____	17	0
5. ما هو الشيء الذي لا يتحرك _____	17	0
6. ما هو الشيء الذي لا يتحرك _____	17	0

## ii- Soalan 2

Bagi soalan 2 dalam Unit Pelajaran Ketiga pula adalah membina ayat berdasarkan perkataan yang telah dipelajari. Bagi soalan 2 ini, aplikasi Power Point digunakan seperti Rajah 4.37 berikut:

**Rajah 4.37 :** Paparan Laman Utama Bagi Soalan 2 Unit Pelajaran Ketiga



Dalam Rajah 4.37 di atas, unit pelajaran ditaip dalam rangka berbentuk bujur menggunakan warna biru tua sementara latar belakang berwarna kuning muda agar ia kelihatan kontras dan mudah dibaca. Warna latar bagi keseluruhan paparan adalah hitam gelap di samping bentuk bintang untuk menyerlahkan lagi mesej yang hendak di sampaikan serta menarik perhatian pengguna walaupun dari jarak yang jauh.

**Rajah 4.38 :** Paparan Latihan Membina Ayat



Soalan seperti dalam Rajah 4.38 di atas meminta pengguna membina ayat berdasarkan perkataan yang terdiri daripada isim al-isyarat dan al-ismu al-mausul. Dalam uji minda bahagian ini, perkataan- perkataan اسم الإشارة dan الاسم الموصول disediakan menggunakan font *Traditional Arabic* dan pengguna diminta membina ayat yang lengkap menggunakan pelbagai warna yang terang dengan warna latar belakang skrin yang lembut (hijau muda) bagi menyerlahkan lagi perkataan- perkataan tersebut. Bagi menyemak jawapan yang ditulis, guru akan melakukannya secara lisan atau bertulis.

Bagi soalan 3 dalam Unit Pelajaran Ketiga adalah membina ayat melalui proses memadankan ayat yang telah disediakan dan meletakkannya di tempat yang sesuai dengan “*drag and drop*” jawapan tersebut di tempat yang sesuai.

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع

Soalran Soalan

Soalan	Markah	Jumlah Skor
1. كُنْ مَا يَأْتِي	20	20
2. كُنْ مَا يَأْتِي	20	0
3. كُنْ مَا يَأْتِي	20	0
4. كُنْ مَا يَأْتِي	10	0
5. كُنْ مَا يَأْتِي	10	0
6. كُنْ مَا يَأْتِي	20	0

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع soalran 3

Progression

إبدأ الفقرات باسم الإشارة أو بالإسم الموضول المناسب

Jumlah Soalan	Markah Mula	Purata Markah	Jumlah Markah
2	100	100%	100

Teruskan

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع soalran 3

Soalan 1 dari 2 | Word Bank 1/0

كُنْ مَا يَأْتِي

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ اسْمُ إِدْرَارٍ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ مَاصٍ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ أَمَرٍ

أَكْتُبْ هَذَا الْفَرْقِ

فَعْلُ أَمَرٍ إِلَى الْفَرْقِ

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع soalran 3

Soalan 1 dari 2 | Word Bank 1/0

كُنْ مَا يَأْتِي

أَكْتُبْ هَذَا الْفَرْقِ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ مَاصٍ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ أَمَرٍ

فَعْلُ أَمَرٍ إِلَى الْفَرْقِ

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع soalran 3

Soalan 2 dari 2 | Word Bank 1/0

كُنْ مَا يَأْتِي

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ مَاصٍ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ أَمَرٍ

أَكْتُبْ هَذَا الْفَرْقِ

فَعْلُ أَمَرٍ إِلَى الْفَرْقِ

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع soalran 3

Soalan 2 dari 2 | Word Bank 1/0

كُنْ مَا يَأْتِي

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ مَاصٍ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ أَمَرٍ

أَكْتُبْ هَذَا الْفَرْقِ

فَعْلُ أَمَرٍ إِلَى الْفَرْقِ

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Adobe Flash Player 32

File View Control Help

الترتيب الرابع soalran 3

Soalan 2 dari 2 | Word Bank 1/0

كُنْ مَا يَأْتِي

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ مَاصٍ

خُذْ مَا يَأْتِي فِيهِ فَعْلُ أَمَرٍ

أَكْتُبْ هَذَا الْفَرْقِ

فَعْلُ أَمَرٍ إِلَى الْفَرْقِ

Kandungan

Sema...

EN 8:39 AM 17/4/2012

Pengguna perlu menyelesaikan kesemua latihan terlebih dahulu untuk mendapat jawapan daripada sistem yang telah disediakan. Sekiranya pengguna memadankan keseluruhan jawapan namun terdapat kesilapan dalam pedanan tersebut, paparan حاول مرة ثانية iaitu “cuba lagi” akan kelihatan. Sebaliknya apabila kesemua jawapan betul, paparan ممتاز!!! yang bermaksud “cemerlang” akan muncul seperti dalam rajah 4.40 berikut:

**Rajah 4.40:** Paparan Kandungan Bahagian Keputusan Latihan



#### 4.3.2.2 Unit Pelajaran Keempat (الدرس الرابع)

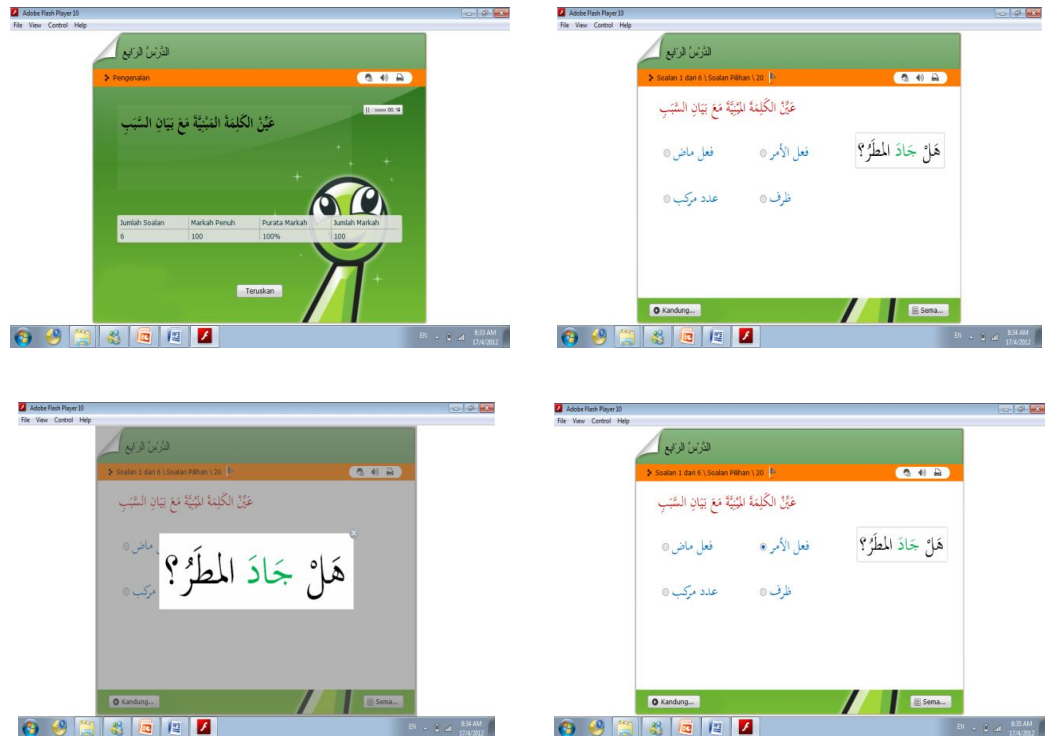
Terdapat tiga soalan yang disediakan dalam unit ni dan ia adalah lebih mencabar minda pengguna melalui aktiviti menyusun keratan-keratan gambar (*puzzle*) sehingga selesai sebelum dibenarkan menyemak jawapan bagi soalan yang dikemukakan. Pengguna akan merasa puas setelah menyelesaikan aktiviti mereka.

##### i- Soalan 1 dan 2

Apabila butang “teruskan” ditekan, skrin akan memaparkan satu ayat yang terdiri daripada beberapa perkataan seperti yang telah dipelajari. Perkataan yang diminta

adalah ditaip menggunakan warna hijau di mana arahan soalan meminta pengguna menyatakan apakah jenis kata kerja tersebut.

**Rajah 4.41:** Paparan Kandungan Bahagian Aktiviti Latihan



Sebanyak empat pilihan jawapan disediakan, apabila pengguna menekan jawapan yang salah dan menekan butang “semak”, paparan **حاول مرة ثانية** iaitu “cuba lagi” akan kelihatan pada skrin. Sebaliknya apabila pengguna memilih jawapan yang betul dan menekan butang “ semak”, perkataan **ممتاز!!!** yang bermaksud “cemerlang” akan muncul pada skrin. .

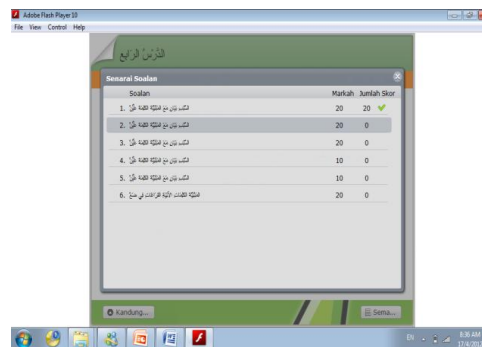


**Rajah 4.42: Kandungan Bahagian Keputusan Latihan**



Pengguna juga boleh menyemak keseluruhan soalan bagi bahagian tersebut dengan menekan butang “kandungan” seperti dalam Rajah 4.43 di bawah. Kelihatan paparan jawapan serta skor markah dan peratusan pencapaian yang diperolehi yang memudahkan pengguna mengetahui hasil yang diperolehi.

**Rajah 4.43: Paparan Kandungan Bahagian Skor Markah**



ii- Soalan 4

Bagi soalan 4 dalam Unit Pelajaran keempat pula, penilaian melalui aktiviti menukarkan huruf kepada perkataan yang tepat digunakan dengan menaip perkataan tersebut dalam ruang yang disediakan seperti Rajah 4.46 di bawah:

**Rajah 4.44:** Kandungan Bahagian Uji Minda Unit Pelajaran Keempat



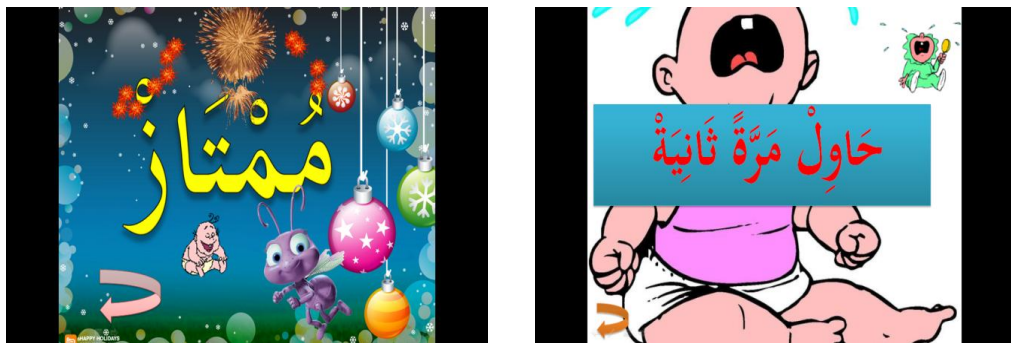
Apabila butang `ibda` ditekan, pengguna akan dibawa ke satu paparan skrin latihan di mana pengguna diminta menukarkan angka kepada perkataan huruf di dalam bahasa Arab. Jawapan akan ditaip di dalam petak yang disediakan. Seterusnya pengguna boleh menyemak jawapan dengan menekan butang `Semak` di sebelah kiri ruangan kosong yang disediakan. Paparan jawapan akan kelihatan dan pengguna boleh memilih untuk menekan butang `Sama` atau `Tidak Sama` untuk melihat adakah jawapan mereka tepat atau sebaliknya.

**Rajah 4.45:** Paparan Kandungan Bahagian Jawapan Uji Minda



Apabila butang “sama” ditekan, akan terpapar skrin yang menunjukkan perkataan ممتاز (Mumtaz) iaitu “cemerlang” disertai animasi yang bergerak-gerak, kanak-kanak ketawa, seekor belalang berterbangan serta dentuman bunga api yang menandakan jawapan adalah tepat. Sebaliknya apabila butang “tidak sama” ditekan, satu paparan kanak-kanak sedang menangis akan kelihatan disertai perkataan حاول مرة ثانية (Cahul mara thaniya) seperti Rajah 4.46 di bawah:

**Rajah 4.46:** Paparan Kandungan Bahagian Keputusan Uji Minda



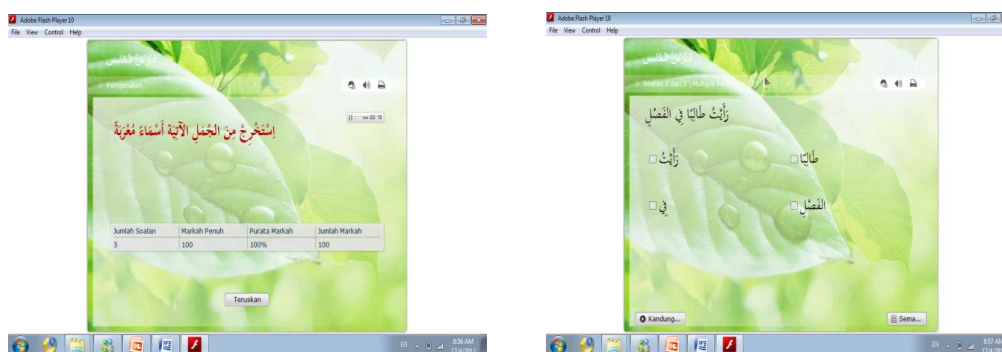
#### 4.3.2.3 Unit Pelajaran Kelima (الدرس الخامس)

Bagi Unit Pelajaran kelima, sebanyak tiga soalan telah disediakan untuk menguji minda pelajar berpandukan kandungan pelajaran yang telah dipelajari. Soalan 1 adalah mengeluarkan kata nama “*mu<sup>‘</sup>rab*” daripada ayat- ayat yang telah disediakan. Sementara soalan 2 pula adalah meminta pengguna mengeluarkan kata kerja *mu<sup>‘</sup>rab* di dalam ayat yang telah disediakan. Soalan 3 pula meminta pengguna membentuk ayat berdasarkan arahan kriteria yang telah disediakan.

##### i- Soalan 1

Bagi soalan 1, satu ayat yang lengkap disediakan yang meminta pengguna memilih kata nama ` *mu<sup>‘</sup>rab* ` (berubah). di bawah ayat tersebut disediakan empat pilihan jawapan dan pengguna dikehendaki memilih satu sahaja jawapan yang paling tepat seperti Rajah 4.47 di bawah.

**Rajah 4.47:** Paparan Kandungan Bahagian Uji Minda



Paparan dalam Rajah 4.47 di atas memberi arahan kepada pengguna untuk menjawab soalan . Satu jadual disediakan di sebelah bawah pada skrin yang sama

di mana tercatat jumlah soalan, markah penuh, purata markah serta jumlah markah sebagai panduan dan makluman awal kepada pengguna.

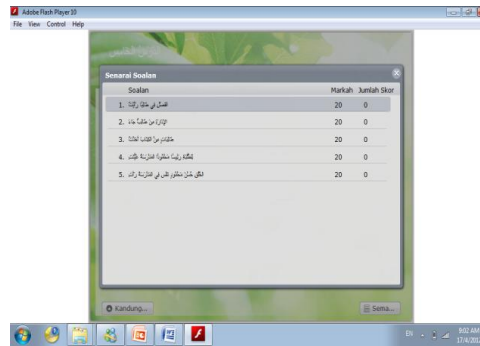
**Rajah 4.48:** Kandungan Bahagian Keputusan Uji Minda



Sekiranya pengguna menekan salah satu jawapan yang disediakan, mereka boleh menyemak jawapan dengan menekan butang `Semak` yang terletak di penjuru bawah sebelah kanan paparan skrin. Sekiranya jawapan yang dipilih betul, skrin akan memaparkan perkataan ممتاز yang bermaksud `cemerlang`. Namun sekiranya jawapan yang dipilih salah, paparan حاول مرة ثانية akan kelihatan yang bermaksud `Cuba Lagi`.

**Rajah 4.49 :** Paparan Kandungan Bahagian Aktiviti Uji Minda dan Skor Markah



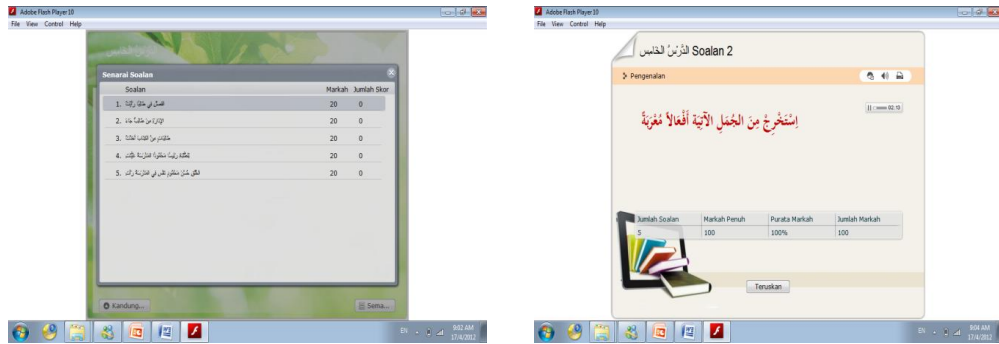


Pengguna boleh menekan pilihan jawapan yang telah disediakan, sekiranya jawapan yang dipilih betul, perkataan ممتاز yang bermaksud `cemerlang` akan kelihatan sebaliknya sekiranya jawapan yang dipilih salah, butang حاول مرة ثانية yang bermaksud `cuba lagi` akan kelihatan. Setelah selesai menjawab soalan yang disediakan, pengguna boleh menyemak skor markah yang diperolehi dengan menekan butang `Kandungan` yang terletak di bawah paparan skrin di sebelah kiri seperti Rajah 4.49 di atas.

## ii- Soalan 2

Soalan 2 dalam unit pelepasan kelima menghendaki pengguna mengeluarkan kata kerja `mu<sup>c</sup>rab` (tidak berubah) daripada ayat- ayat yang telah disediakan. Dalam paparan arahan bagi soalan ini, disediakan jadual yang menunjukkan jumlah soalan, markah penuh, purata markah dan jumlah markah yang diletakkan di bahagian bawah dalam paparan yang sama.

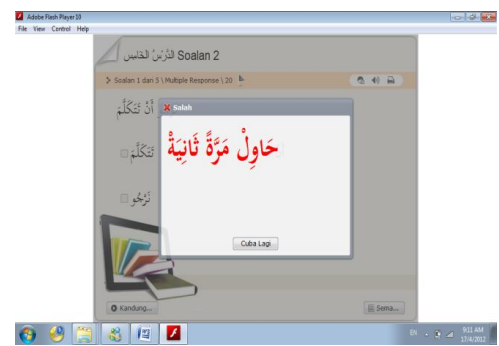
**Rajah 4.50: Paparan Latihan Uji Minda dan Skor Markah**



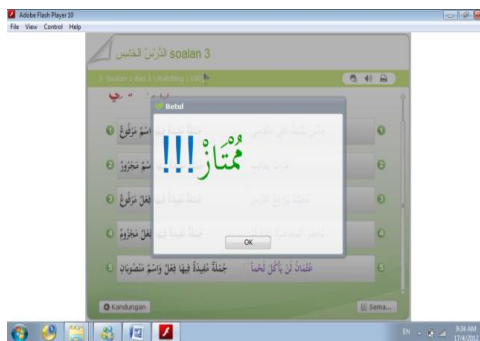
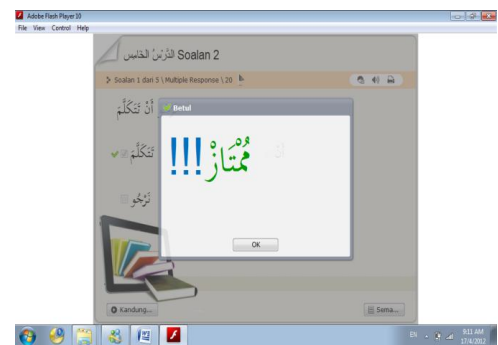
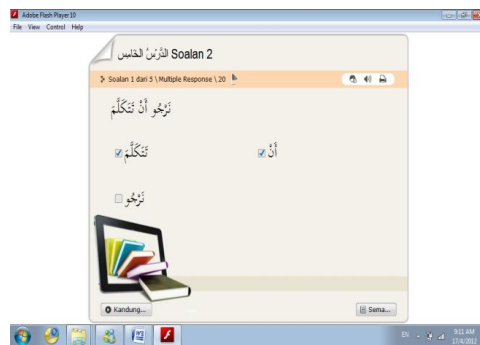
Apabila butang `Teruskan` ditekan, skrin akan memaparkan ayat yang telah dibina lengkap yang mengandungi kata kerja mu`rab. Sebanyak tiga pilihan jawapan disediakan. Pengguna juga dibenarkan ,menyemak jawapan dengan menekan butang `Teruskan`. Sekiranya jawapan yang dipilih adalah salah, skrin akan memaparkan perkataan **حاول مرة ثانية** yang bermaksud `Cuba Lagi`, manakala sekiranya jawapan yang dipilih adalah tepat, paparan skrin akan menunjukkan perkataan **ممتاز** ang bermaksud `Cemerlang`.

**Rajah 4.51: Paparan Aktiviti Uji Minda dan Jawapan**





Rajah 4.52: Paparan Jawapan Uji Minda dan Skor Markah





iii- Soalan 3

**Rajah 4.53 : Paparan Jawapan Uji Minda**





Bagi jawapan yang betul, ia akan bertanda warna hijau pada butang nombor soalan yang berbentuk bulat yang terletak di sebelah kiri dan kanan jawapan tersebut, sementara bagi jawapan yang salah, butang nombor yang berbentuk bulat bewarna merah akan kelihatan.

Setelah itu pengguna dibenarkan menekan butang `Keputusan` yang terletak di sebelah bawah bahagian kanan paparan skrin. Untuk menyemak skor markah yang diperolehi, pengguna boleh menekan butang `Kandungan` yang terletak di sebelah bawah kiri paparan skrin. Seperti biasa paparan ممتاز akan kelihatan sekiranya jawapan yang dipilih adalah tepat, sebaliknya skrin akan memaparkan حاول مرة ثانية apabila jawapan yang dipilih adalah salah yang bermaksud `Cuba Lagi`.

## BAB KELIMA

### DAPATAN DAN PERBINCANGAN

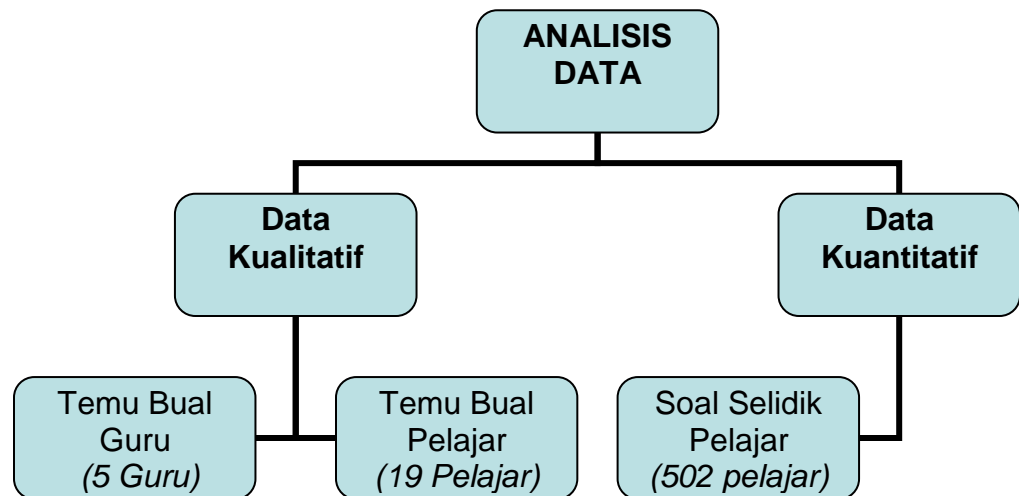
#### 5.1 Pengenalan

Kajian yang dijalankan ini adalah berkaitan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Beberapa persoalan telah dibina bagi meninjau persepsi guru dan pelajar berkaitan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab:

1. Apakah persepsi guru tentang:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab?
  - b. Keberkesanan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab?
  - c. Kesan penggunaan perisian multimedia dalam pedagogi pengajaran?
2. Apakah persepsi pelajar tentang:
  - a. Kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab?
  - b. Keberkesanan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab?
  - c. Kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar?
3. Apakah elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

Bab ini akan mengutarakan dapatan dan perbincangan kajian yang telah dijalankan berdasarkan persoalan kajian. Pertama, bahagian 4.1 adalah berkaitan latar belakang responden untuk memudahkan pemahaman kita tentang keberkesanan multimedia dalam pengajaran. Ini diikuti dapatan kualitatif berkaitan persepsi guru dan pelajar tentang penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Rajah 5.1 berikut merupakan rumusan bagi analisis data kualitatif dan kuantitatif yang telah dijalankan:

**Rajah 5.1:** Rumusan Proses Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif



Berdasarkan Rajah 5.1 di atas, data yang dianalisis terbahagi kepada dua iaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Bagi data kualitatif, kaedah temu bual telah dijalankan ke atas lima (5) guru dan 19 pelajar yang terlibat secara langsung dalam proses pengajaran bahasa Arab menggunakan perisian multimedia bagi pelajar tingkatan empat. Temu bual yang dijalankan adalah untuk meninjau persepsi guru dan pelajar tentang penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab, pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Dalam bahagian

ini juga dijelaskan dapatan berkaitan elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

Dapatan bagi pemerhatian pula akan dibincangkan dalam bahagian 4.3 sementara dapatan kuantitatif akan dibincangkan dalam bahagian 4.4 di mana penyelidik akan membincangkan tentang persepsi pelajar berkaitan penggunaan perisian multimedia dalam pembelajaran diikuti pengintegrasian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar juga dibincangkan dalam bab ini.

## 5.2 Latar Belakang Responden

### 5.2.1 Profil Guru

**Jadual 5.1:** Profil Guru

SEKOLAH	UMUR	KELAYAKAN IKHTISAS	PENGALAMAN MENGAJAR BAHASA ARAB	PENGALAMAN MENGGUNAKAN KOMPUTER
1	40 Tahun	Linguistik B.Arab	17 Tahun	17 Tahun
2	27 Tahun	Pend. Islam	4 Bulan	10 Tahun
3	37 Tahun	Syariah & B. Arab	11 Tahun	11 Tahun
4		B. Arab		
5	30 Tahun	B. Arab	3 Tahun	11 Tahun
6	33 Tahun	B. Arab	3 Tahun	15 Tahun

▪ **Informan 1**

Tarikh: Februari 2011

Tempat: Bilik Ketua Jabatan

Tempoh: 2 jam

Informan 1 berusia 40 tahun berasal dari negeri Pahang. Beliau berpengalaman mengajar bahasa Arab selama 17 tahun dan mempunyai pengalaman menggunakan komputer selama 17 tahun. Beliau mempunyai pengkhususan dalam bidang Linguistik Bahasa Arab di University of Mohamad al-Khāmis, Rabat, Morocco.

▪ **Informan 2**

Tarikh: Februari 2010

Tempat: Dewan Kuliah

Tempoh: 1jam 20 minit

Informan 2 berusia 27 tahun berasal dari Kuching, Sarawak. Beliau mempunyai pengalaman mengajar bahasa Arab selama 4 bulan dan pengalaman menggunakan komputer selama 10 tahun. Pengkhususan pengajian beliau adalah Pendidikan Islam dan Kursus Minor dalam bidang IT (Multimedia dalam Pendidikan Islam). Beliau telah didedahkan dengan teknik pembinaan koswer multimedia dan menjalani proses pembelajaran secara online di Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, Kuala Lumpur.

▪ **Informan 3**

Tarikh: Mac 2010

Tempat: Atas Talian -Telefon

Tempoh: 1 jam 10 minit

Informan 3 berusia 37 tahun berasal dari Kota Bharu, Kelantan. Beliau berpengalaman mengajar bahasa Arab selama 11 tahun dan berpengalaman menggunakan komputer selama 11 tahun, berpengkhususan dalam bidang Syariah dan Bahasa Arab di Universiti of Jordan dan menjalani latihan perguruan di Maktab Perguruan Kota Bharu, Kelantan. Beliau pernah mengikuti kursus komputer sebelum melanjutkan pelajaran ke University of Jordan dan pernah menghadiri Kursus Bestari pada bulan Julai 2007.

▪ **Informan 4**

Informan 4 merupakan ketua panitia Bahasa Arab di Sekolah 4. Maklumat lanjutan berkaitan beliau tidak dapat diperolehi kerana telah berpindah ke Semananjung Malaysia. Penyelidik sukar menghubungi beliau kerana halangan yang tidak dapat dielakkan.

▪ **Informan 5**

Tarikh: Mac 2010

Tempat: Atas Talian (*On-line*)- *Yahoo Messenger (YM)*

Tempoh: 1 jam 35 minit

Informan 5 berusia 30 tahun berasal dari Pulau Pinang. Beliau berpengalaman mengajar bahasa Arab selama 3 tahun dan pengalaman menggunakan komputer selama 11 tahun dan berkelulusan dari Universiti al-Azhar dalam bidang Bahasa Arab.

▪ **Informan 6**

Tarikh: Mac 2010

Tempat: Atas Talian (*On-line*)- *Yahoo Messenger (YM)*

Tempoh: 1 jam 30 minit

Informan 6 berusia 33 tahun berasal dari Alor Star, Kedah. Beliau berpengalaman mengajar bahasa Arab selama 6 tahun dan mempunyai pengalaman menggunakan komputer selama 15 tahun. Tempat pengajian beliau ialah Universiti Islam Antarabangsa, Kuala Lumpur dan menjalani Kursus Perguruan Lepas Ijazah (KPLI) di salah sebuah maktab perguruan di Malaysia.



### 5.2.2 Profil Pelajar

**Jadual 5.2:** Profil Pelajar

<b>Sekolah</b>	<b>Pelajar</b>	<b>Tingkatan</b>
1	3	4
2	4	4
3	4	4
4	-	-
5	4	4
6	4	4
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	

### 5.3 Dapatan Kualitatif

Data kualitatif dianalisis dan dikategorikan mengikut teknik yang dicadangkan oleh Ritchie dan Spencer (1994). Teknik ini melibatkan langkah- langkah berikut:

(i) membaca semua respons guru untuk mengenal data, (ii) membaca semula respon guru sambil mengenal pasti kategori- kategori yang mengulang, (iii) menentukan kategori- kategori data yang ada, (iv) membina jadual kategori- kategori yang telah dikenal pasti, (v) memurnikan atau menyatukan kategori- kategori , dan (vi) menyemak dan mengkod semula respons guru mengikut jadual kategori yang telah dibina.

### **5.3.1 Temu Bual Guru dan Pelajar**

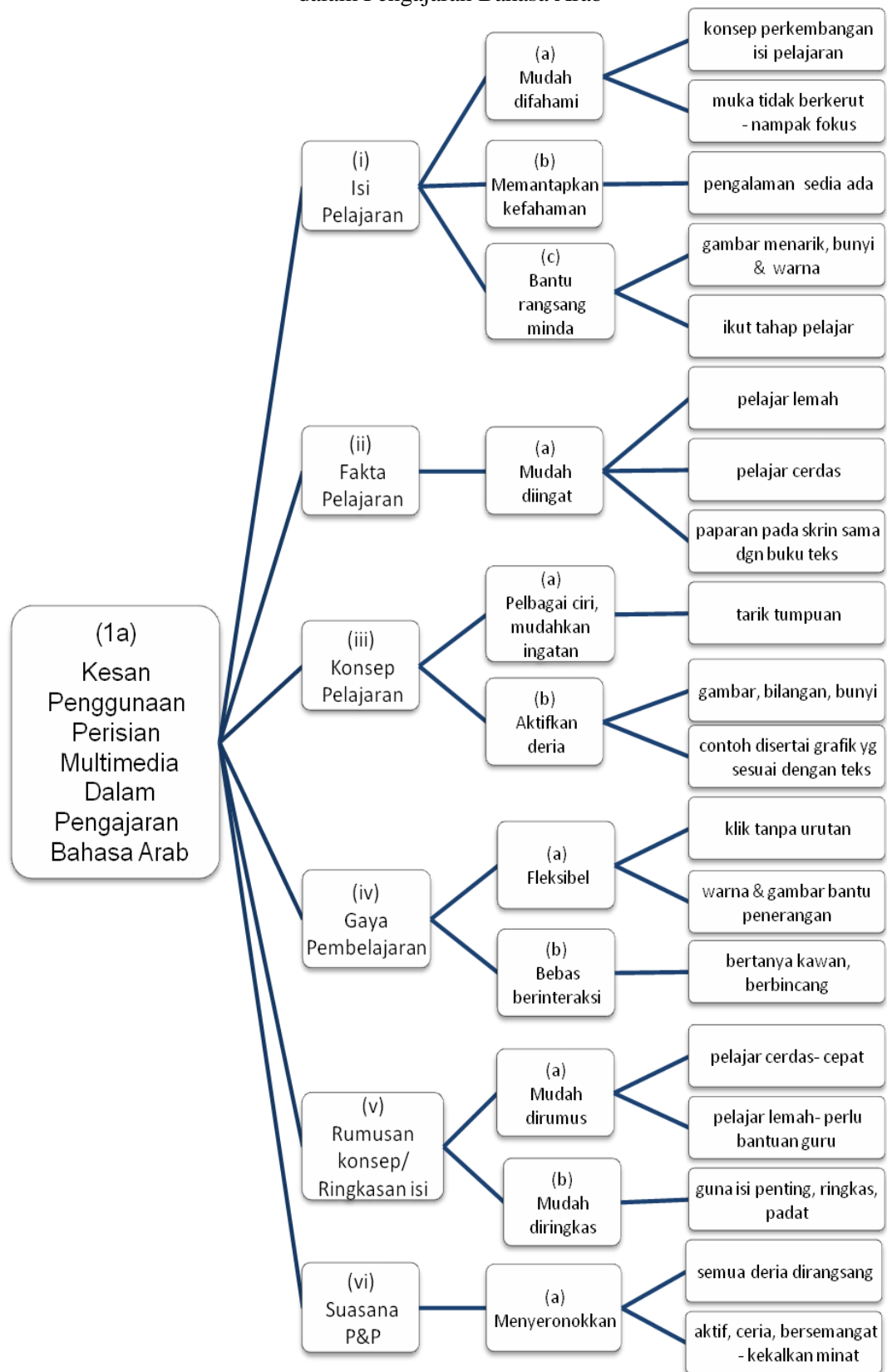
#### **5.3.1.1 Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran**

##### **Bahasa Arab**

- a. Persepsi guru terhadap kesan penggunaan multimedia terhadap proses pengajaran Bahasa Arab

Bagi menjawab persoalan berkaitan kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab, terdapat 6 komponen telah disediakan . Berikut adalah ringkasan bagi menjelaskan persepsi guru terhadap penggunaan multimedia terhadap proses pengajaran bahasa Arab:

**Rajah 5.2:** Rumusan Persepsi Guru Berkaitan Kesan Penggunaan Perisian Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab



i. *Isi pelajaran*

Bagi pernyataan ini, informan 1 menjelaskan pelajar boleh memahami isi pelajaran yang disampaikan melalui penggunaan perisian multimedia kerana konsep penjelasan yang dipersembahkan adalah daripada mudah kepada sukar, konkrit kepada abstrak dan maujud kepada mujarrad. Ia merupakan konsep pembelajaran yang berjaya selaras dengan konsep perkembangan isi pelajaran. Dapatan ini disokong oleh pandangan Yusup dan Razmah (2006) yang menjelaskan pengalaman pembelajaran yang berstruktur, contohnya adalah dari konkrit ke abstrak. Pelajar lebih mudah memahami tulisan komputer atau visual komputer setelah pernah melihat dan menggunakan komputer yang sebenarnya. Penggunaan media merapatkan jurang antara konsep konkrit dan konsep abstrak. Ini menunjukkan penggunaan perisian multimedia juga berfungsi memantapkan lagi kefahaman pelajar. Berikut ialah komen daripada informan 1, 6 dan 2:

*“...ok, bagi saya..bagi sayalah kan, rata- rata yang saya tengok pelajar tu, mm..saya rasa mereka boleh memahami..aa..sebab..sebab..di situ..di situ diterterakan aa..maknanya daripada mudah kepada sukar, konkrit kepada abstrak dan maujud kepada mujarrad..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 177)*  
*“..ya..memang memudahkan..sebab padat..lagi satu budak cepat fokus”.(Informan 6, Lampiran 2 , baris 36)*

*“..ketika saya mengajar dengan menggunakan perisian multimedia yang diberikan dulu..aa..pelajar sangat mudah faham...dan bila saya mengajar tu...nampak muka mereka pun tak takda nampak berkerut..aa..(tak) nampak boring...mereka nampak seronok dan fokus kepada skrin haa...nampak bersedia...” (Informan 2, Lampiran 2 , baris 45)*

Menurut informan 1 lagi, penggunaan perisian multimedia merupakan konsep pengajaran yang berjaya kerana ia boleh membina kemahiran belajar seseorang

pelajar. Penerangan boleh dimulakan dengan memberi contoh- contoh yang mudah kepada sukar. Bagi informan 2 pula, kefahaman pelajar dapat dibuktikan apabila mereka tidak kelihatan keliru melalui air muka mereka yang tidak menunjukkan reaksi negatif (tidak berkerut). Di samping itu pelajar kelihatan seronok dan fokus pada skrin yang dipaparkan. Ini merupakan petanda baik berkaitan kesediaan mereka untuk mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran. Sementara informan 6 menjelaskan penerangan isi pelajaran adalah mudah kerana kandungan dalam perisian adalah padat. Berikut adalah komen tambahan daripada temu bual guru (informan 1)

*“...daripada mudah kepada sukar, sebab maknanya itulah merupakan satu konsep pembelajaran yang berjaya..apabila haa..kemahiran belajar di mana kita memberikan kepada pelajar contoh- contoh yang mudah, barulah kita susuli dengan contoh- contoh yang susah” (Informan 1, Lampiran 2, baris 182)*  
*“..begitu juga dia ada berkaitan dengan apa ni..pengalaman- pengalaman dia sedia ada..kemungkinan sebelum tu dia dah tau.. apa dia isim isyarah..tapi mungkin setakat satu dua. Tapi dalam..dalam kita mengajar isim isyarah secara penuh tadi tu..maka dia akan memantapkan lagi kefahaman mereka..haa..begitulah pendapat saya..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 193)*

Menurut informan 1 lagi, stail pengajaran berbentuk pelbagai media ini juga boleh memantapkan kefahaman terutama bagi pelajar yang memiliki pengalaman sedia ada dalam topik yang diajar. Bagi pelajar yang lemah pula menurut informan 3 dan 4, guru perlu berperanan membantu mereka dengan memberi penjelasan semasa multimedia dipaparkan dibantu paparan skrin yang ada gambar yang menarik, bunyi serta warna. Elemen-elemen ini berperanan merangsang minda pelajar dan membantu mereka memantapkan kefahaman di dalam bilik darjah. Mayer (2009) dalam teori pembelajaran multimediana menyatakan Maklumat dalam bentuk gambar dan perkataan disalurkan dari punca- punca luar sebagai persembahan

multimedia. Apabila persembahan multimedia mengeluarkan maklumat dalam bentuk gambar, ia akan dilihat oleh mata yang terletak di dalam ingatan deria. Seterusnya maklumat yang berbentuk gambar tadi dihantar ke ingatan bekerja. Hasilnya model bergambar yang terbentuk merupakan output berupa pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja. Seterusnya ia digabung dan di hantar ke ruang ingatan jangka panjang seseorang. Berikut adalah respon informan 3 dan 4 apabila ditanya tentang peranan bahan tersebut terhadap perbezaan individu pelajar:

*aa..pelajar boleh faham isi pelajaran dengan penerangan guru sambil melihat paparan multimedia..ee.. tu bagi pelajar pandailah, mereka boleh cepat faham apa yang dipelajari, laju faham perkataan.. tapi bagi pelajar lemah perlu dibantu penerangan guru sambil lihat nota.. bila mereka lihat nota yang dipapar pada skrin, mereka dengar pulak penerangan guru..jadi apa yang guru terangkan tu..bantu mereka memahami apa yang dilihat...yang lemah memang kena bantu.. baru mereka boleh faham walaupun tak sepenuhnya..(Informan 3, Lampiran 2, baris 18-25)*

*...multimedia tu menarik, pelajar dapat faham, cuma rasanya tak boleh secara menyeluruh..bagi saya subjek b.arab, berdasarkan pengalaman... pelajar perlu banyak bantuan dari guru untuk penerangan yang lebih jelas..(Informan 4, Lampiran 2, baris 32-38)*

## *ii. Fakta pelajaran*

Informan 2 menyatakan penggunaan perisian multimedia memudahkan pelajar memahami topik pengajaran yang disampaikan serta memudahkan mereka mengingat fakta pelajaran yang disampaikan terutama bagi pelajar yang agak lemah dalam pelajaran. Ini dibuktikan apabila pelajar kelihatan yakin dan seronok untuk menjawab soalan yang diajukan oleh guru. Situasi ini berlaku kerana melalui

kaedah pengajaran biasa, pelajar sukar memahami mesej pengajaran yang disampaikan lebih-lebih lagi melalui penggunaan buku teks. Melalui pendekatan multimedia ini, pelajar mudah mengingat fakta pelajaran yang disampaikan. Hasil kajian ini disokong oleh pandangan Mayer (2009) dengan menyatakan perisian multimedia yang bagus dan berkualiti lebih memberi kesan kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi. Berikut adalah pandangan Informan 6, (Lampiran 2, baris 39):

*“ya...kalu budak yang agak lambat..tapi kita terang berulang kali guna multimedia..dia akan dapat `pick up` juga walaupun tak sepenuhnya..” (Informan 6, Lampiran 2, baris 39)*

*“..ini apa yang saya buat masa dgn kak..dan budak-budak pun bagitau benda yang sama dekat saya..sebab sblm ni diorang tak paham tajuk tu..” (Informan 6, Lampiran 2, baris 43)*

*“kadang-kadang budak agak susah nak faham `direct` dari buku..jadi kena guna juga multimedia untuk terang..senang diorang nak ingat...” (Informan 6, Lampiran 2, baris 65)*

*“...mereka mudah memahami...aa..fakta yang diajar..”..bila ditanya soalan..aa...mereka sangat seronok untuk menjawab”. (Informan 2, Lampiran 2, baris 55 dan 57)*

Sementara informan 3 menjelaskan kefahaman pelajar boleh dimantapkan apabila pelajar mendapati paparan pada skrin komputer selari dengan kandungan yang terdapat dalam buku teks. Informan 4 pula berpendapat elemen grafik dan animasi yang terdapat dalam perisian multimedia memudahkan pelajar memahami fakta pelajaran yang disampaikan. Beliau menjelaskan faktor aras kecerdasan individu juga mempengaruhi tahap pemahaman mereka dalam pelajaran. Dapatan ini

disokong oleh Faerch & Kaspar, (1986) dalam Plass & Jones (2005) yang menyatakan dalam pemprosesan berinteraktif, interaksi yang bermakna dengan adanya bahan adalah penting untuk membantu pelajar membina maksud terutamanya bila mereka mempunyai pengetahuan sedia ada yang rendah tentang sesuatu teks. Menurut informan 3 dan 4:

*ye..kalau guna multimedia ni, boleh meningkatkan ingatan pelajar.. sebab paparnya sama, selari bila pelajar tengok buku, tengok di paparan, aa..nampak sama..jadi...ini boleh kuatkan lagi kefahaman mereka tentang apa kandungan yang disampaikan oleh guru kat depan...(Informan 3,Lampiran 2, baris 27-30)*

*saya rasa ... ikut tahap pelajar.. kalau pelajar yang memang dapat memahami maksud perkataan dengan baik.. dia mudah faham (Informan 4, Lampiran 2, baris 47-51)*

*boleh..tapi kena banyak guna sistem grafik kalau bercampur animasi lebih mudah di fahami oleh pelajar..(Informan 4, Lampiran 2, baris 63-66)*

Mayer (2009) juga mempunyai pandangan yang serupa dengan dapatan di atas di mana menurut beliau dalam prinsip pembelajaran multimediana bahawa pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila persembahan multimedia dipermudahkan lagi dengan penggunaan perkataan dan gambar sekaligus berbanding dengan hanya menggunakan perkataan sahaja.

Jamalludin dan Zaidatun (2003) pula menegaskan penggunaan multimedia dapat membantu pembentukan corak ingatan yang lebih kompleks dan membolehkan sesuatu pembelajaran secara aktif berlaku dan informasi dapat disampaikan secara lebih berkesan dan seterusnya kekal di dalam ingatan dalam jangka yang lebih panjang.



iii. *Konsep pengajaran*

Temu bual yang dijalankan juga mendapati bahawa penggunaan perisian multimedia memudahkan pelajar memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru. Ini kerana contoh- contoh yang diterangkan kepada pelajar disertai dengan gambar atau grafik yang bersesuaian dengan konsep pelajaran, tambahan pula grafik yang digunakan bersesuaian dengan teks yang dipaparkan. Grafik berfungsi menegaskan kefahaman pelajar dalam konsep yang disampaikan, lebih-lebih lagi apabila ia disertai dengan penjelasan yang menunjukkan pembahagian bilangan (pecahan sub-topik) dalam topik yang diajar yang membolehkan mereka meneka atau mengagak konsep sebenar topik tersebut. Herron et. al., (1995) dalam kajiannya mendapati apabila bahan multimedia memasukkan gambar dan teks, pelajar mendapat lebih kefahaman dari bahan pembelajaran yang diikuti berbanding hanya dengan penggunaan teks.

*“kadang2 budak agak susah nak paham `direct` dari buku..jdi kena guna juga multimedia untuk terang..senang diorang nak ingat...” (Informan 6, Lampiran 2, baris 65)*

*“pelajar-pelajar senang memahami...kerana dalam contoh-contoh yang diberikan...aaa..ada diberi gambar grafik-grafik yang bersesuaian dengan teks..jadi..aa..walaupun saya belum menerangkan...aaa...baru menyebut Isim tersebut...bila nampak grafik yang ada bilangan..mereka boleh mengagak..dan bila saya menyebut..itu lebih menegaskan lagi kefahaman mereka”. (Informan 2, Lampiran 2, baris 60- 67)*

Kepelbagaian ciri yang terkandung dalam perisian multimedia menurut informan 3, dapat menarik tumpuan pelajar seperti cara menggunakan ayat yang menggunakan isim mausul seperti *allazi* untuk seorang lelaki dan *allazani* adalah

untuk dua orang lelaki dan begitulah seterusnya. Fungsi grafik dan bunyi yang menerangkan bilangan disertai paparan pada skrin boleh mengaktifkan deria dalam ingatan bekerja (*working memory*) yang berfungsi menguatkan kefahaman pelajar. Contoh yang diberi disertai dengan teks berfungsi menegaskan kefahaman pelajar kerana mereka berpeluang meneka apakah maksud bagi ayat yang ditunjukkan pada skrin. Dalam hal ini, Mayer (2001) turut mempunyai pandangan yang sama dengan hasil kajian ini di mana beliau menegaskan kesemua proses pembelajaran multimedia memerlukan sumber- sumber kognitif, penyepaduan bagi perwakilan-perwakilan ini ke dalam model mental yang koheren merupakan proses yang amat diperlukan kerana ia juga melibatkan `mengingat semula` dan pemerosesan pengetahuan sedia ada dengan kemasukan maklumat yang diintegrasikan.

*bila guna berbagai2 ciri dalam multimedia ni..aa..pelajar boleh tumpu..fokus kepada cara guna ayat...konseplah katakan..aa..konsep penggunaan ayat dalam nahu, dalam isim mausul...contohnya aa...menggunakan perkataan الذي utk sorang lelaki...kalau allazani..untuk dua lelaki..dan seterusnya..saya katakan macam tu kenapa...sebab ada gambar..ikut bilangan..kalau maksud satu..keluar gambar seorang, kalau dua...keluarlah gambar dua..ada bunyi lagi..itu yang kuatkan pemahaman pelajar...jadi..maknanya..aaa banyak deria yang bekerja..semua aktif..(Informan 3, Lampiran 2, baris 32-40)*

#### iv. Rumusan konsep

Bagi menjelaskan pernyataan tentang rumusan konsep *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*, Informan 6 (Lampiran 2, baris 69) menyatakan melalui penggunaan multimedia, pelajar boleh `pick up` pelajaran yang disampaikan. Keadaan ini membantu pelajar merumus konsep pelajaran yang dipelajari. Ini terbukti apabila mereka boleh menerangkan semula kandungan pelajaran yang diikuti daripada takrif

hingga contoh terutamanya bagi pelajar yang lemah apabila diajukan soalan, tetapi ada ketikanya guru perlu memberi penerangan tambahan untuk memantapkan kefahaman mereka. Sementara pelajar yang cerdas pula, kemampuan mereka untuk mengembangkan fungsi ayat yang dipelajari adalah lebih luas. Berdasarkan teori kognitivisme, dalam proses pembelajaran, mereka memberi tumpuan kepada perkara-perkara berikut (Yusup dan Razmah, 2006):

1. Cara maklumat disusun dan distruktur (Bruner, 1968; Piaget, 1977; Papert, 1982)
2. kesediaan mental untuk belajar (Bruner, 1968; Salomon, 1979; Clarke, 1989; Winn, 1984).
3. Gerak hati atau intuisi (Bruner, 1966) dan
4. Motivasi dan keinginan belajar (Keller, 1983)

Menurut informan 6 (*Lampiran 2, baris 78*) dan informan 3 (*Lampiran 2, baris 56-68*):

*“ya memang boleh (merumus konsep al-Qawaid al-Lughawiyah)...kan ada kelas yg saya buat lain dari waktu..guna perisian yg sama..student kelas tu..slow sikit..saya pun tak ajar..topik dah belajar bila tanya balik diorang cakap memang tak paham..bila saya guna bahan dari akak..ulang kali...memang diorang boleh `pick up`..sebab saya minta diorang ulang semula dari takrif sampai la ke contoh..diorang boleh rumus” (Informan 6, Lampiran 2, baris 78-87)*

*memanglah kak..memang mereka boleh rumus `part` penting..macam saya katakan tadilah..mm.. boleh buat rumusan tapi kemampuan jawab ikut tahap pelajar, sebab tak semua pelajar aras tinggi...ramai yang sederhana dan rendah...kalau kat sekolah ni..aa...jadi yang lemah hanya boleh faham 1 atau 2 isim isyarah contoh: allazi- utk 1 org, allazani untuk 2 orang...itu saja..yang `basic` je mereka boleh faham..aa..jadi..macam tadilah...guru tolonglah jelaskan dengan lanjut...baru mereka faham...tapi pelajar kuat. boleh faham lebih luas lagi seperti mufrad, musanna, jamak, muzakkar, muannas, maknanya mereka boleh bina lebih*

*panjang dan boleh faham...konsep kesinambungan setiap perkataan..kalau bentuk ayat yang agak panjang..ada dibagikan..macam grafik..susunan..boleh bantu mereka faham...(Informan 3,Lampiran 2, baris 56-68)*

Isi pelajaran yang disampaikan guru melalui pendekatan pengajaran bermultimedia boleh diringkaskan dengan mudah. Dalam hal ini menurut informan 1 (*Lampiran 2, baris 226*), penjelasan tentang isi pelajaran tidak memerlukan penerangan yang banyak kerana di situ terdapat konsep pandang, lihat dan dengar. Apabila pelajar mendengar penjelasan daripada guru disertai dengan melihat gambar dan teks serta elemen- elemen lain (animasi, suara dan warna), mereka boleh mengingat mesej yang disampaikan dengan baik.

*“..ha..betul tu memang betul (isi dapat diringkaskan)..dia tak payah nak bercakap banyak sangat..sebab melalui multimedia tu..aa..multimedia ni konsep dia adalah kita pandang..kita lihat.. dan kita dengar..kan..haa..tu yang pentingnya...pandang..lihat..dengar...tu kita lebih..lebih dapat..kesan tu lebih `effective`..berbanding dengan kita hanya bercakap saja..tapi dia tak nampak gambaran..walaupun kita lukis ke apa ke..kadang- kadang tulisan kita yang terlalu menyusahkan pemahaman pelajar..tapi dengan guna multimedia ni tadi segala-galanya ada di situ..dengan grafiknya..dengan tulisannya kan..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 226)*

Konsep pengajaran juga boleh diringkaskan menurut pandangan informan 3 kerana penerangan pelajaran adalah berdasarkan isi- isi penting sahaja yang ditampilkan melalui carta minda yang ringkas dan padat. Situasi ini dapat menghilangkan rasa jemu di kalangan pelajar kerana aktiviti mental seseorang tidak dapat bekerja terlalu lama dalam satu masa. Pembelajaran multimedia berlaku apabila pelajar menggunakan informasi yang dipersembahkan dalam dua atau lebih format seperti persembahan animasi berasaskan visual dan persembahan naratif berasaskan verbal untuk membina pengetahuan. Oleh itu, reka bentuk persekitaran multimedia perlu

bersesuaian dengan bagaimana manusia belajar atau dengan kata lain bagaimana manusia memproses maklumat (Mayer, 2001).

Perbezaan aras kecerdasan individu juga antara faktor yang boleh mempengaruhi kefahaman pelajar. Apabila ditanya tentang ringkasan isi pelajaran, berikut adalah komen informan 3 dan 4:

*isi ringkas..guna bahan ni tak boleh panjang- panjang...kalau panjang tak de bezanya ngan buku teks...macam bahan yang dibagi tu kan..ringkas..hanya point- point penting je..mmm...nampak `simple` tapi semua ada dalam tu...boleh tarik perhatian pelajar..tak `boring`.. ringkas tu pelajar nak..mereka ni...lama- lama belajar..dah jemu..bercakap- cakap..kalau ringkas macam bahan tu...mereka boleh fokus.(Informan 3,Lampiran 2, baris 69-75)*

*kalau tajuk yg akak kaji tu boleh je..sebab mudah dan budak dah ada sikit- sikit maklumat..pada pendapat saya mcm tu la kak...klu pelajar tak tahu isim isyarah tu apa... mungkin pelajar lambat dapat faham..bila pelajar `click` isim isyarah... dia mesti tak faham apa-apa kecuali lepas dia dah tengok multimedia tu secara keseluruhan.. baru dia akan faham..kalau kelas yg saya ajar hari tu... pelajar tu tahap sederhana...ada sorang dua ja yg tahap tinggi..ada... ramai jugak pelajar tahap rendah terutamanya yang dapat D dan gagal Bahasa Arab di peringkat PMR dulu..(Informan 4, Lampiran 2, baris 87-105)*

Mayer (2001) turut mempunyai pandangan yang sama di mana beliau berpendapat pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah memerlukan perisian multimedia yang lengkap dengan perkataan sama ada dalam bentuk teks di skrin mahupun ulasan bersuara.

#### v. *Gaya pembelajaran*

Kebanyakan daripada informan berpendapat bahawa konsep pengajaran menggunakan perisian multimedia adalah luwes atau fleksibel di mana pelajar

boleh mengakses perisian multimedia tanpa mengikut urutan. Mereka boleh menekan mana- mana ikon yang dirasakan sesuai dan dirasakan kurang difahami terlebih dahulu diikuti ikon- ikon yang lain, yang dikenali dengan istilah pembelajaran sendiri. Sebagai pemudah cara dalam proses pengajaran dan pembelajaran, guru boleh memperkenalkan tajuk pelajaran terlebih dahulu dan meminta pelajar menerangkan contoh sebagai set induksi. Dalam hal ini, informan 6 (*Lampiran 2, baris 138*) menegaskan sekiranya jawapan yang diberikan oleh pelajar sama dengan konsep topik yang dipapar pada skrin, maka ini menjadi faktor pencetus motivasi pelajar agar terus berminat untuk mengikuti pelajaran seterusnya. Dapatan ini selari dengan pandangan Yusup dan Razmah (2006) yang menyatakan bahan multimedia boleh memberi rangsangan dan motivasi dalam proses pembelajaran kerana ia berupaya menyediakan persekitaran pembelajaran yang menarik, benar, interaktif serta relevan dengan kemahiran dan pengetahuan yang dipelajari. Ini kerana kefahaman pelajar boleh dimantapkan dengan bantuan paparan skrin yang mempunyai elemen- elemen yang disebut di atas.

*“..fleksibel..ya..aa saya setuju sebab ada beberapa pelajar yang memang dah menguasai beberapa aspek..jadi buat apa dia pergi ikut turutan tu..jadi suka hati dialah nak pergi mana- mana kan..kerana kalau mereka..masih tak faham..aa..jadi dia klik mana ikon yang dia rasakan sesuai untuk dia..apa tu...dulu..jadi dengan cara itu tadi dia dah lebih belajar secara sendiri itu tadilah..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 207 - 220)*

Menurut informan 2, melalui multimedia guru bebas memilih mana- mana tajuk mengikut kesesuaian pelajar pada masa pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Ini kerana proses P&P tidak perlu mengikut urutan seperti yang terdapat dalam persembahan buku teks.

*“boleh..contohnya kita nak bagi budak ‘hint’ topik..kita boleh bagi contoh..kalu kita bagi penerangan tajuk..kita minta budak buat contoh....lepas tu kita klik dgn isi yg ada kalu sama..maknanya student faham la.. “ (Informan 6, Lampiran 2, baris 72)*

*“..ketika menggunakan perisian multimedia ni....saya bebas memilih mana-mana tajuk atau pun mana-mana topik mengikut kesesuaian pelajar pada masa itu. Tidak perlu mengikut turutan macam...aa..seperti dalam buku tekslah satu persatu..Tapi..aa..saya mengikut keadaan pelajar dan saya boleh memilih mana-mana daripada aa (subtopik)..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 69)*

Penggunaan warna yang seimbang merupakan antara faktor yang memudahkan pelajar memahami pelajaran. Warna yang menonjol menunjukkan isi penting dalam topik dipaparkan sementara paparan yang cepat apabila diklik juga merupakan daya penarik kepada pelajar untuk meneruskan pelajaran seterusnya. Hasil kajian ini kelihatan selari dengan pandangan Chun dan Plass, 1996, 1996b; Laufer dan Hill, 2000; Liu dan Reed, 1995; Lyman-Hagger, Davis, Burnett dan Chennault, 1993; Omaggio, 1979; Plass et. al., 1998 dalam Plass dan Jones (2005) di mana mereka mendapati apabila perkataan dalam kata hubung menggunakan glos multimedia ditonjolkan, ia dapat memudahkan pemerolehan tatabahasa dan pemahaman sewaktu proses pembacaan. Pelajar kelihatan bebas berinteraksi dan berbincang sesama rakan untuk memahami mana- mana bahagian pelajaran yang kurang difahami. Dalam hal ini, Informan 3 menyatakan:

*gaya tu..aa.. memang fleksibel..anjah.. pelajar boleh masuk melalui step yang mereka rasa nak dulu.. contoh: kalau pelajar nak tahu maksud topik tu..mereka pilih takrif dulu...kemudian bila mereka nak tahu contoh- contoh ayat..sebab mereka nak pastikan apa maksud takrif ni..tak semuanya mereka faham..bila aa..mereka klik pada ikon contoh, keluarlah contoh ayat...jadi mereka rasa..ooo...cam ni rupanya...dibantu warna pulak pada teks tu..mereka dapat tumpu pada warna yg ditonjolkan..ini lain warna ni...mesti isi penting...sambil- sambil tu mereka tanya- tanya kawan sebelah...nampak macam bincang-*

*bincang.. kalau ada pelajar tak faham, ke muka skrin yang dah diterangkan tadi... senang je... just click.. cepat dipaparkan.. tak perlu tunggu lama.. aa.. terus ada kat depan.. jadi.. kita boleh kembali semula dengan mudah. (Informan 3, Lampiran 2, baris 42-54)*

Yusup dan Razmah (2006) turut menjelaskan perkara yang sama berkaitan kolaborasi antara pelajar semasa penganajar dan pembelajaran dijalankan. Menurut mereka media pengajaran dapat menggalakkan pelajar berfikir secara aktif dan menghasilkan pengetahuan baru dengan membuat perkaitan antara bahan pembelajaran dengan apa yang telah mereka ketahui.

*vi. Suasana pengajaran dan pembelajaran*

Suasana yang terhasil daripada persembahan pengajaran bermultimedia adalah menyeronokkan pelajar kerana mereka menjadi cergas disebabkan semua deria digunakan dan dirangsang. Menurut Mayer (2001), pemprosesan pengalaman atau maklumat dalam saluran tertentu merupakan proses kognitif yang aktif bagi membina perwakilan mental yang ligik. Menurut informan 1 (*Lampiran 2, baris 240*), kanak-kanak suka kepada konsep pelajaran yang berbentuk interaktif dan berunsur permainan dan pergerakan di mana mereka boleh bebas berinteraksi dengan guru, rakan dan bahan pelajaran dengan aktif, ceria dan bersemangat tanpa rasa jemu dan mengantuk (*informan 2, Lampiran 2, baris 222*). Ini menunjukkan kesediaan mereka untuk mengikuti pelajaran seterusnya. Penggunaan bahan ini boleh mengubah persepsi negatif pelajar terhadap mata pelajaran bahasa Arab.

*“..haa.. maknanya dia merangsang semua deria.. ye betul... sebab kanak-kanak ni dia memang suka.. sebab sekarang ni kan.. dia memang itu lebih baik sebenarnya..”*  
*“... memang seronok..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 238 - 244)*



*“..bila ditanya soalan..aa...mereka sangat seronok untuk menjawab”. (Informan 2, Lampiran 2, baris 57)*

*“...ketika saya menggunakan perisian multimedia tersebut, pelajar-pelajar kelas yang saya ajar tu nampak...lebih aa..aktif ..lebih bersemangat...nampak lebih seronok berbanding pembelajaran menggunakan kaedah biasa...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 83)*

Menurut informan 2 (*Lampiran 2, baris 216*), kadang- kadang persepsi atau `mind set` pelajar adalah negatif terhadap mata pelajaran bahasa Arab kerana ia dianggap susah dan membosankan menyebabkan pelajar mengantuk (tidak bersemangat). Namun apabila pengajaran bahasa Arab menggunakan perisian multimedia, pelajar kelihatan ceria dan bersedia untuk mengikuti pelajaran seterusnya. Ini kerana elemen multimedia yang digunakan bergerak dan pelajar boleh dilibatkan secara aktif apabila diminta menekan papan kekunci.

Melalui cara ini pelajar dapat faham dengan cepat kerana lebih daripada satu deria digunakan di mana apabila tangan menekan papan kekunci dan dalam masa yang sama telinga boleh mendengar suara daripada perisian tersebut. Terdapat kajian yang dijalankan oleh Brett (1997) dalam Plass dan Jones (2005) menjelaskan berlaku tindak balas segera semasa ujian kefahaman mendengar dijalankan serta pengulangan yang tepat bagi input melalui pendengaran (Jensen dan Vinther, 2003) dalam Plass dan Jones (2005) dan ia boleh dijadikan sebagai peningkat input. Informan 2 (*Lampiran 2, baris 216 dan 222*) dan 6 memberi respon mereka dengan menyatakan:

*“sebelum saya menggunakan aa..perisian multimedia tu..bila mengajar bahasa Arab..sebab pelajar dah...apa..`mindset` mereka bahasa Arab ini*

*susah..boring..bila masuk je..aa..saya ke dalam kelas ..memang ada pelajar yang akan mengantuk..Tapi bila menggunakan perisian multimedia..tak ada seorang pun yang mengantuk..semuanya nampak ceria dan bersemangat nak tau apa lagi seterusnya.” (Informan 2, Lampiran 2, baris 216 -224)*

*“Ya (seronok mengikuti pelajaran)..sebab..diorang tak mengantuk..sebab..bahan bergerak..lagi satu kita lantik budak jadi tukang tekan...sambil dia dengar..dia paham” (Informan 6, Lampiran 2, baris 91)*

Meskipun begitu, penggunaan pendekatan multimedia tidak sesuai dilaksanakan dalam jangka masa yang terlalu lama. Ini kerana pelajar akan merasa jemu dan akan berlaku pengalihan tumpuan (*split attention*) disebabkan wujudnya beban kepada kognitif pelajar. Deria seseorang tidak boleh digunakan dalam tempoh yang lama kerana akan menghilangkan fokus dan minat mereka. Berikut adalah pandangan informan 3 dan 4.

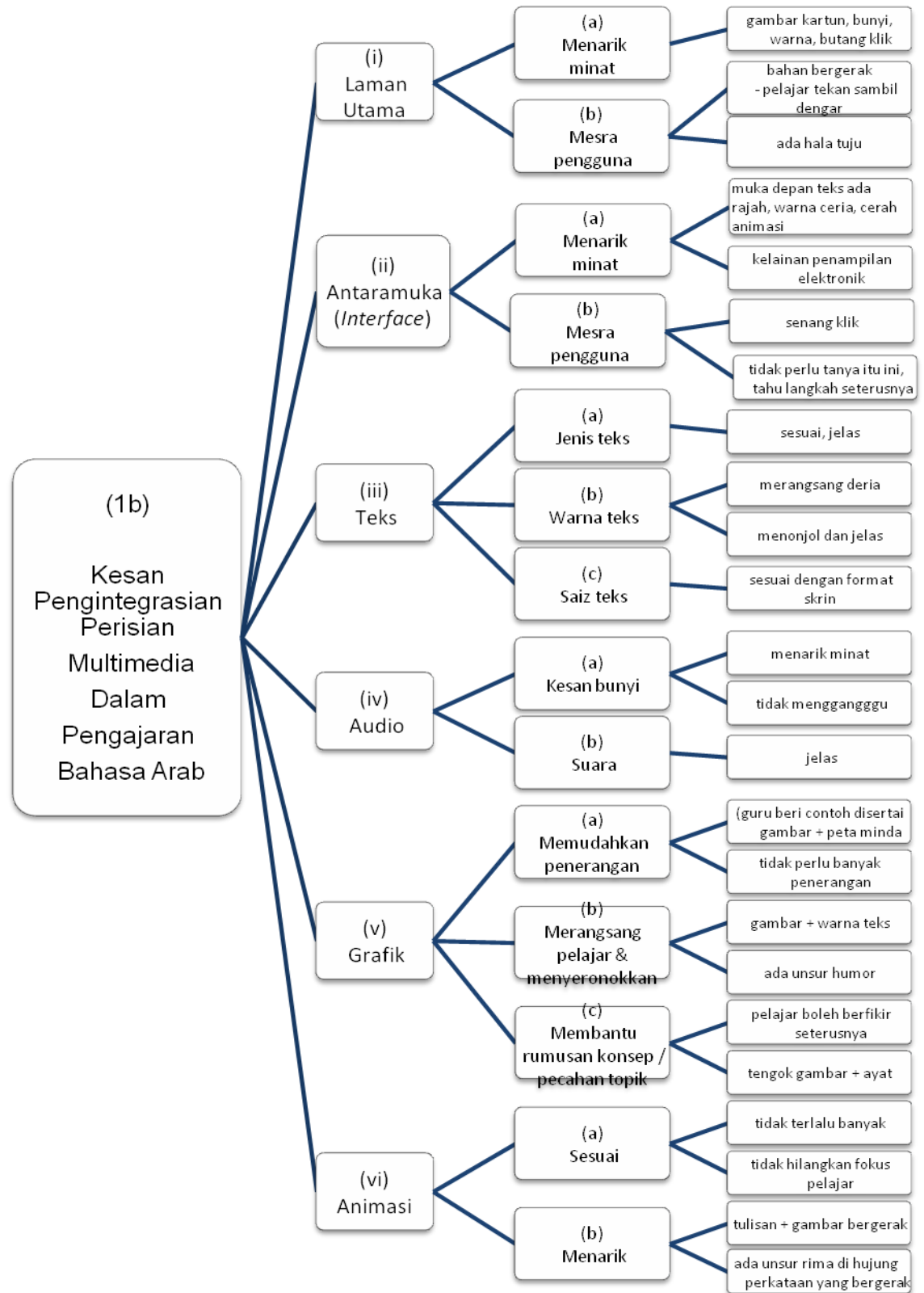
*pelajar seronok, sebab dari segi gambar, animasi adalah menarik minat pelajar. Cuma multimedia ni tak boleh dijalankan lama spt 2 jam direct, kalau lama mulalah pelajar ni nampak hilang tumpuan..bagi sayalah kan..aa.. memadailah selama 40 minit, satu masa je... sebab jangka masa yang singkat adalah untuk mengekalkan minat pelajar, sebab mereka menggunakan mata, tumpuan mata mereka tidak boleh bekerja lama..macam orang dewasa jugak kan..kalau lama-lama pun kita rasa something..biar sekejap- sekejap tapi kesannya lama..(Informan 3, baris 76-83)*

*pelajar memang agak excited waktu saya ngajar hari tu sebab kami tak pernah guna multimedia..diaorg suka dengan bahan tu..diaorg ada tnya hari tu.. lepas saya ngajar..bila lagi nak belajar guna multimediasaya cakap kena tunggu bahan dari akak dululagipun diaorg suka dengan gambar dan bunyi saya perasan... sepanjang ngajar kat sini pelajar amat suka bila kita ngajar ada diselit sikit unsur2 hiburan macam lagu ke..gambar ke..(Informan 4, Lampiran 2, baris 113-124)*

- b. Persepsi guru terhadap kesan pengintegrasian elemen multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab

Persepsi guru tentang kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab ditinjau melalui elemen laman utama, antara muka (*interface*), teks atau tulisan (jenis, saiz dan warna), audio (kesan bunyi dan suara), grafik dan animasi yang terdapat dalam perisian multimedia. Rajah 5.2 berikut merupakan ringkasan bagi menerangkan persepsi guru berkaitan elemen- elemen tersebut. Rajah 5.3 berikut merupakan rumusan bagi persepsi guru berkaitan kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab:

**Rajah 5.3:** Rumusan Persepsi Guru Berkaitan Kesan Pengintegrasian Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab



i. *Laman Utama*

Temu bual dengan beberapa informan mendapati paparan yang terkandung dalam skrin adalah menarik minat. Ini kerana persembahan multimedia pada laman utama mempunyai gambar kartun, bunyi yang menarik membolehkan pelajar tertanya-tanya apakah kandungan pelajaran seterusnya. Grafik yang dimasukkan dalam paparan laman utama (muka permulaan) perisian tersebut bersesuaian dengan minat pelajar kerana ia berunsur keanak-anakan seperti kartun. Butang `*klik*` yang terdapat dalam laman utama tersebut memberi panduan kepada pelajar untuk pergi ke paparan seterusnya sekaligus memudahkan pelajar mengetahui topik dan langkah berikutnya.

Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2005), Multimedia membenarkan pengguna lebih aktif dengan menyediakan kemudahan interaktiviti. Pengguna berupaya mengawal isi kandungan yang hendak disampaikan, bila ia dipersembahkan dan bagaimana ia dipersembahkan. Pengguna boleh bergerak atau melompat dari satu topik ke satu topik yang lain ataupun melangkau sesetengah topik yang mungkin kurang diminati atau kurang diperlukan. Menurut mereka lagi, Interaktiviti boleh dilaksanakan dengan menggabungkan kesemua elemen multimedia iaitu teks, grafik, animasi, audio dan video ke dalam satu aplikasi atau program agar program tersebut bertambah interaktif dan berkesan. Laluan pencarian, pautan atau link juga membolehkan pengguna menjelajah program multimedia tersebut menggunakan pelbagai cara yang berlainan mengikut citarasa mereka sendiri. Berikut adalah persepsi guru tentang laman utama perisian yang telah digunakan:

*“..haa..ye..sebab gambar tu gambar..aa..saya rasa insyaAllah..sebab gambar tu kartun..sebab pelajar ni suka kartun..” (informan 1, Lampiran 2, baris 300)*

*“..aa..iya..sudah tentu (perisian menarik minat pelajar)..sebab di halaman pertama lagi..aa..ada gambar yang menarik...ada bunyi-bunyian ye...mula-mula..aa..bunyi-bunyian itu yang menarik minat pelajar untuk tertanya-tanya apakah.. aa..apakah..haa..haa..yang nak dibelajar seterusnya...”(Informan 2, Lampiran 2, baris 91,94 dan 97)*

*laman utama menarik minat.. sebab aa..ada gambar cantik, warna menarik.. bila tengok, pelajar rasa ingin tahu apakah kandungan pembentangan seterusnya..ini boleh tarik tumpuan mereka..ada unsur- unsur macam- macam situ..merekapun excited nak terus lagi tengok apakah kandungan skrin- skrin seterusnya...(Informan 3, Lampiran 2, baris 85)*

Kebanyakan informan menyatakan paparan yang terkandung dalam laman perisian multimedia adalah mesra pengguna. Pelajar mudah melangkah ke paparan seterusnya tanpa banyak panduan daripada guru kerana butang `klik` adalah mudah difahami fungsinya oleh pelajar. Semasa diajukan soalan berkaitan fungsi laman utama, informan 1, 2, 3 dan 6 menjelaskan:

*“..bagi saya ok..mesra pengguna”. (Informan 1, Lampiran 2, baris 317 dan 318)*

*“aa..iya..mesra pengguna...sebab..aa..bahagian er..bahagian..apa...butang yang nak diklik..memang nampak..aa..macam `bold` di situlah..bahagian itu perlu diklik untuk seterusnya...haa..haa..boleh terus faham..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 100 dan 106)*

*dia mesra pengguna..sebab pelajar boleh faham dengan menggerakkan mouse..ada hala tuju nak pegi ke mana. pelajar boleh klik suaikan..ada `go`..artinya pelajar tahu kat mana nak pegi, kita tak payah nak bagi arahan banyak- banyak kat mereka..mereka dah tahu kat mana nak pegi..pelajar ni kan kak...lebih banyak tahu dari kita..advanced dia orang ni..lagilah bila guna bahan multimedia macam ni..mereka rasa serasi..sebab ini zaman mereka..mereka ada pengalaman dalam benda- benda ni..(Informan 3, Lampiran 2, baris 90-98)*  
*“ya (mesra pengguna)..sebab..diorang tak mengantuk..sebab..bahan bergerak..lagi satu kita lantik budak jadi tukang tekan...sambil dia dengar..dia paham” (Informan 6, Lampiran 2, baris 91)*

ii. *Antara Muka (Interface)*

Bagi elemen antara muka (*interface*) pula, informan 2 (*Lampiran 2, baris 108 dan 114*) dan informan 3 (*baris 99*) menyatakan ia menarik minat pelajar kerana terdapat rajah, gambar, animasi, warna yang ceria dan cerah. Penampilan berbentuk elektronik menjanjikan kelainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan adanya gambar dan suara yang tidak pernah mereka dengar sebelum ini. Antara muka yang berkualiti boleh mengukuhkan pengalaman pembelajaran, meningkatkan tahap ingatan terhadap maklumat yang diterima (Vilamil-Casanova & Molina, 1996) dalam Deubel (2003), dan berperanan sebagai alat kognitif yang membolehkan pengguna mengawal program dan memerhati perkembangan mereka (Jones et al., 1995) dalam Deubel (2003). Berikut adalah persepsi mereka:

*“..bahagian antaramuka tu juga menarik minat pelajar untuk mengikuti pelajaran yang seterusnya sebab di setiap antara muka tu ada aa..ada rajah-rajah tertentu...yang ada..menarik dan bukan saja hanya ada teks lah disitu...warna jugak menarik minat..warna-warna yang apa..yang ceria..cerah.....mesra pengguna..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 108 - 119)*

*antara muka tu skrin- skrin kan...ya..memang menarik minat pelajar..sebab setiap bahagian ada animasi, gambar bergerak, warna..kalau buku teks biasa nampak hitam je..aa..walaupun ada tambah warna- warna jugak..tapi atas kertas..mereka dah biasa sangat guna buku..bila ubah cara elektronik..dia kandungan buku teks jugak..tapi penampilan lain..yang lain tu lah budak suka..suara lain, gambar lain..cara lain..memang mereka suka kelainan..(Informan 3, Lampiran 2, baris 99)*

Apabila ditanya sama ada paparan skrin bagi antara muka (*interface*), kebanyakan informan menyatakan ia adalah mesra pengguna. Informan 1, 3, 4 dan 6 menyatakan ia juga bersifat mesra pengguna kerana mudah diklik dan pelajar boleh tahu cara untuk pergi ke langkah dan paparan seterusnya.

*“..interface..yaa..yaa..memanglah..mesra pengguna..dia mudah nak klik..”  
(Informan 1, Lampiran 2, baris 320)*

*mesra pengguna..ya..mesra pengguna..macam tadilah kan..senang nak klik-klik..budak- budak tak perlu tanya itu ini..nak ke mana..bila mereka tengok paparan tu, mereka dah tau dah...nak klik yang mana..(Informan 3, Lampiran 2, baris 99-109)*

*.. senang nak di click dan mesra pengguna..(Informan 4, Lampiran 2, baris 154)*

*“ya (mesra pengguna)...budak akan terfikir untuk langkah seterusnya...”  
(Informan 6, Lampiran 2, baris 101)*

iii. *Teks/ Tulisan (jenis, warna & saiz)*

a. *Jenis teks*

Menurut informan 2 (Lampiran 2, baris 123 dan 126) dan informan 3 dan 6 (baris 103), jenis teks atau tulisan yang digunakan menurut responden adalah jelas kerana ia boleh dilihat walaupun dari jarak jauh kerana kombinasi warna yang kontras. Penggunaan warna latar dan tulisan yang berlainan akan menonjolkan fungsi teks yang dipaparkan. Jamalludin dan Zaidatun (2005) menjelaskan penggunaan teks menjadi lebih berkesan apabila ia digabungkan dengan elemen-elemen multimedia yang lain. Gabungan penggunaan media serta kombinasi pelbagai warna seterusnya menjanjikan penyampaian maklumat yang lebih menarik, tepat dan menyeluruh.

*“..tulisan yang digunakan jelas..pelajar boleh melihat dengan jelas tulisan yang ada pada skrin..aa..walaupun pada jarak yang jauh..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 123 dan 126)*

*bagi saya teks jelas..pelajar boleh tengok dari jauh kerana ada kombinasi warna yang kontras..warna latar lain, warna tulisan lain..aa..boleh nampak dari jauh..sebab aa..a kalu budak tak nampak.. mereka akan rasa `boring`..mulalah bising bercakap- cakap dengan kawan..sebab mereka tak boleh tumpu..(Informan 3, Lampiran 2, baris 110)*



*“ya..tulisan jelas..penggunaan latar belakang jelas...tak bercampur...jadi budak tak hilang fokus” (Informan 6, Lampiran 2, baris 103)*

*b. Warna teks*

Informan 2 menyatakan penggunaan warna teks yang kontras boleh menonjolkan teks yang dipaparkan. Sementara informan 3 menjelaskan penggunaan warna yang sedemikian rupa boleh merangsang deria pelajar lebih- lebih lagi ia dipaparkan dengan animasi yang menarik memudahkan pelajar menekan butang untuk mengetahui kandungan pelajaran. Razali (1994) menyatakan warna perlu digunakan dengan meluas oleh pengajar di dalam penyediaan bahan- bahan grafik animasi yang bakal digunakan sebagai alat bantu mengajar. Menurut informan 6 (*Lampiran 2, baris 103 dan 108*), teks yang tidak bercampur dengan warna latar (*back ground*) yang ada pada skrin paparan dan ini membolehkan pelajar tidak hilang fokus terhadap konsep pengajaran yang disampaikan.

*“..penggunaan warna teks juga bukan daripada warna yang hampir-hampir sama dengan warna...haa..latar..warna latar belakang..jadi tulisan itu nampak aa..ditonjolkanlah berbanding....aa..warna menonjol dan jelas” (Informan 2, Lampiran 2, baris 128 dan 132)*

*warna tulisan boleh merangsang deria..perkataan dia..dari segi kombinasi `colour`, bila ada beza warna..adalah maksud tu..nak `highlight` kan yang penting..guna warna berbagai- bagaikan..animasi lagi..pelajar ingin pegang..tahu klik sendiri..(Informan 3,Lampiran 2, baris 116 )  
tulisan..memang menarik..bila..apa tu..background warna yang gelap..tulisan cerah.. memang jelas nampaklah..kalau guna warna tenggelam..tulisan pun tak nampak..kita tak nampak, apatah lagi pelajar..tu kalau guna warna gelap, tak kontras..tapi yang bahan ni memang terang..boleh nampak dari jarak jauh..(Informan 3, Lampiran 2, baris 121)*

c. *Saiz teks*

Saiz teks yang sesuai menurut informan 2 (*Lampiran 2, baris 134*), membolehkan pelajar dapat melihat dengan jelas. Selain itu informan 2 (*Lampiran 2, baris 132*) juga menyatakan warna yang digunakan dalam perisian multimedia tersebut adalah mesra pengguna kerana kelihatan menonjol dan sesuai dengan format skrin. Informan 1 (*Lampiran 2, baris 234*) menyatakan dengan menggunakan perisian multimedia, segala paparan ada di depan mata seperti grafik dan teks, namun begitu menurut informan 3, keberkesanan penggunaan elemen- elemen ini bergantung juga kepada saiz kelas. Bagi kelas yang mempunyai bilangan pelajar yang tidak ramai (kira- kira 30 orang), saiz teks yang digunakan adalah sesuai, tetapi sekiranya kelas yang besar ataupun dewan, ia dilihat kurang sesuai.

*“ya..(saiz tulisan) sesuai dengan format skrin..sama padat” (Informan 6, Lampiran 2, baris 108)*

*“..saiz, pelajar yang duduk di belakang pun boleh melihat...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 134)*

*saiz sesuai untuk..kalau kita ajar sekelas..mm..bergantung saiz kelas..boleh..tapi kalau kelas dewan yang besar, pelajar ramai, dua kelas contohnya..yang belakang kurang jelas..kelas saya tu dalam 30 orang..kira oklah, yang akhir sekalipun boleh nampak..sebab mereka boleh jawab bila ditanya..tu kira boleh nampaklah tu...(Informan 3, Lampiran 2, baris 127)*

Kajian yang dijalankan oleh Palmiter dan Elkerton (1991) mendapati pelajar yang belajar melalui teks (perkataan) mempunyai lebih kemampuan untuk membaca dan memahami sesuatu maklumat, menyebabkan mereka mampu mengekod maklumat dalam jangka masa yang lama.

iv. *Audio (kesan bunyi & suara)*

a. *Kesan bunyi*

Bagi elemen audio, informan 1 menyatakan kesan bunyi (*sound effect*) yang terdapat dalam perisian multimedia bahasa Arab adalah berkesan serta menarik minat pelajar kerana ia jelas dan boleh didengar. Jamalludin dan Zaidatun (2005) menjelaskan audio mampu memberi kesan dari sudut kognitif pengguna iaitu aspek yang berkaitan dengan pemprosesan mental seperti pengetahuan, penaakulan, ingatan, penilaian, persepsi dan sebagainya. Menurut informan 1 lagi, audio yang digunakan juga tidak terlalu kuat dan tidak mengganggu pelajaran. Guru juga boleh mengawal bunyi mengikut kesesuaian dan situasi pelajar pada masa pengajaran di dalam bilik darjah.

*“...memang berkesan bagi saya..sebab pelajar boleh akses sendiri dan boleh tau jawapan sendiri dan boleh tau apa itu dia punya grafik lagi..dia punya kesan bunyi lagi..so semua perkara tu memang menarik minat..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 101 )*

*“..aah haa..sebab dia berlatar belakangkan laut kan..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 354)*

*“..kesan bunyi..tu..sebab bunyi tak terlalu kuat..jadi tak mengganggu pelajaran..Pelajar pun...mungkin sesetengah pelajar..aa..kesan bunyi tu boleh membantu dia berfikir mencari jawapan bila disoal..dan dalam apa..dalam konteks saya punya aa..pendapatlah...dalam proses pengajaran dan pembelajaran..bila semua deria digunakan...semua deria aktif..aa..proses tu menjadi lebih baguslah berbanding..aa..lebih positif berbanding ada deria yang tak digunakan.. (Informan 2, Lampiran 2, baris 141-154)*

*kesan bunyi tu tak ganggu..bergantung kepada ‘volume’..jadi guru kena ‘control volume’ supaya tak ganggu pnp..kena ‘adjust’lah kan....masa kita terang tak boleh guna suara, kita ‘slow’kan ‘volume’ supaya tak ganggu pelajar..kalau kita nak pelajar dengar suara dari bahan tu..kita bukak suara..dan jugak..aa..kalau pelajar buat ulangkaji dengan kumpulan, tak ganggu..(Informan 3, Lampiran 2, baris 133)*

*b. Suara*

Bagi pernyataan berkaitan elemen suara pula, ia adalah menarik minat, jelas dan mudah difahami. Menurut persepsi informan 6 (*Lampiran 2, baris 114*) lagi, pelajar lebih faham apabila ada kelainan dalam proses pembelajaran. Mereka sememangnya suka mendengar suara yang baru selain suara guru- guru mereka (yang sudah biasa didengar setiap kali proses P&P). Proses mendengar suara yang keluar daripada audio merupakan pengalaman yang berbeza berbanding proses P&P biasa kerana ia mempunyai tarikan dan rangsangan kepada deria terutama bagi pelajar lemah. Contohnya apabila audio mengeluarkan suara lelaki, maka ia mewakili makna lelaki dan apabila mengeluarkan suara perempuan, maka ia mewakili makna perempuan. Pandangan Jamalludin dan Zaidatun (2006) juga turut menyokong pernyataan di atas di mana penggunaan bahan audio serta gabungan media- media lain seperti video misalnya, dapat menunjukkan kepada pelajar keadaan sebenar dalam situasi tertentu. Ini adalah kerana kebanyakan bahan audio adalah lebih efektif yang boleh menarik minat pelajar.

*“..suara orang tu..aaa..boleh..boleh..jelas..suaranya boleh dengar..takda masalah.” (Informan 1, Lampiran 2, baris 359)*

*“..suaranya selain pelajar dengar suara cikgu..dia boleh dengar suara daripada audio tu..suara lain..suara orang lain..mereka rasa menariklah...suaranya pun jelas..mudah pelajar bila dengar tu...mudah..tangkaplah...mudah difahami..ye..jelas...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 158 - 167)*

*“ya (suara menarik minat)...diorang tahu..suara lelaki mewakili lelaki... dan perempuan mewakili perempuan” (Informan 6, Lampiran 2, baris 114)*

Menurut informan 6, penggunaan perkataan yang disebut satu persatu membolehkan pelajar memberi tumpuan pada teks yang dilihat pada paparan skrin

seterusnya akan berusaha memahami butiran teks yang didengar untuk memastikan sama ada ia selari dengan konsep topik yang dipelajari ataupun sebaliknya. Ini secara tidak langsung dapat membantu fungsi teks yang dipaparkan pada skrin.

*“penggunaan perkataan yang disebut satu persatu membolehkan student memberikan tumpuan pada teks..lagi satu..diorang berusaha memahami butiran dan teks yang dibaca...samaada selari dgn topik atau pun tak...seterusnya..diorang dapat mendengar sebutan yang betul dan jelas...”(Informan 6, Lampiran 2, baris 117,121 dan 125)*

*“Ya (suara mudah difahami pelajar)..sebab sebutan satu persatu..dan jelas..”  
(Informan 6, Lampiran 2, baris 128)*

Selain itu, penggunaan suara bagi penutur tempatan adalah penting dalam penggunaan perisian multimedia. Ini kerana pelajar akan mudah memahami suara yang disebut oleh penutur di tempat pelajar itu tinggal. Ini berbeza sekiranya suara yang didengar melalui `sound system` dalam perisian tersebut dituturkan oleh penutur negeri lain misalnya. Ini menyebabkan `sleng` (slanga/ dialek) kenegerian akan keluar melalui `sound system` yang diperdengarkan kepada pelajar. Namun demikian, suara *kearaban* (betul- betul bunyi arab) dan fasih tanpa dipengaruhi unsur kenegerian merupakan aspek yang perlu diambil kira dalam pengintegrasian elemen multimedia.

*“..student maktab..ooo..maknanya student sarawaklah kan...aa..ye..jadi maknanya oleh kerana waqi` itu di sini..memang sesuai sangatlah ...dan budak saya rasa faham..mmm...faham...mmm..katalah kalau kita guna suaraorang daripada Terengganu..mungkin budak tak faham kan..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 365)*

Elemen suara juga memainkan peranan penting dalam meningkatkan keyakinan pelajar yang lemah. Penggabungjalinan elemen multimedia dapat mengukuhkan pemahaman walaupun pada mulanya mereka sukar untuk menerima mesej

pengajaran secara menyeluruh. Berikut adalah pandangan informan 3 dalam menjelaskan perkara tersebut:

*suara tu..bila sebut , keluar bunyi allazi..itu peranan yang ke dua. Kalau pelajar pandai, tak tekan butang pun tak pe..dah boleh tahu..tapi pelajar aa..yang lemah..lebih menarik kalau dengar suara..bunyi suara boleh yakinkan pelajar untuk faham, kukuhkan pemahaman mereka..berbagai2 unsur bantu mereka..mula-mula tak berapa faham..,tapi bila unsur- unsur tadi ada..memudahkan pelajar lemah....jika tanpa penjelasan. Pelajar mudah faham, jelas..boleh difaham..kalau kondusi pelajar tak terganggu (contoh bising). (Informan 3,Lampiran 2, baris 140)*  
*suara perempuan untuk perempuan, lelaki untuk lelaki..kalau selang seli sesuai..dengar penjelasan guru.. ini muannas, ..perempuan, ..muzakka, r..lelaki..guru pulak terang kenapa guna suara perempuan..fungsi penggunaan suara perempuan..lelaki..kalau pelajar lemah, kita kena bantu dengan penerangan..(Informan 3, Lampiran 2, baris 150-154)*

Hasil kajian yang dijalankan oleh Hernandez (2004) mendapati, kumpulan yang menerima video (audio bersama video, atau audio bersama video dan kapsyen) boleh memahami penceritaan (ulasan bersuara) dengan lebih baik berbanding pelajar yang tidak menggunakannya, dan kesannya lebih kuat bagi pelajar yang rendah kemampuan spatial. Dalam pemprosesan berinteraktif, interaksi yang bermakna dengan adanya bahan adalah penting untuk membantu pelajar membina maksud terutamanya bila mereka mempunyai pengetahuan sedia ada yang rendah tentang sesuatu teks tersebut (Faerch & Kaspar, 1986).

#### v. Grafik

Dalam menerangkan elemen grafik pula, informan menyatakan ia memainkan peranan penting dalam merangsang deria pelajar. Ia dianggap berkesan kerana berfungsi sebagai penerang kepada isi pelajaran yang disampaikan dan tally

(selaras) dengan teks yang dipaparkan sekaligus berfungsi memudahkan penerangan guru serta menyenangkan huraian konsep dan membuat rumusan. Ini kerana paparan gambar disertai teks dan ayat serta pembinaan peta minda, pecahan dan pembahagian topik dapat ditampilkan dengan jelas bagi memudahkan pelajar memahami pelajaran yang disampaikan khususnya bagi bahagian nahu (*al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*). Proses pengajaran dan pembelajaran berlaku dalam keadaan yang tidak terlalu formal dan serius adalah disukai pelajar masa kini yang lahir dan membesar dalam era digital ini.

Konsep multimedia menurut Mayer (2001) meliputi tiga level, yaitu, pertama level teknis yang berkaitan dengan alat-alat teknik: alat-alat ini dapat dianggap sebagai kendaraan pengangkut tanda-tanda (*signs*); kedua, level semiotik yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks, gambar atau grafik); bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (*type of signs*); ketiga, level sensorik yaitu berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (*signs*). Bila dalam suatu aplikasi multimedia, pemakai (*user*) diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut dinamakan *interactive multimedia* (multimedia interaktif).

*“..tapi bagi saya memang ..memang berkesan bagi saya..sebab pelajar boleh akses sendiri dan boleh tau jawapan sendiri dan boleh tau apa itu dia punya grafik lagi..dia punya kesan bunyi lagi..so semua perkara tu memang menarik minat..”*  
(Informan 1, Lampiran 2, baris 101)

*“..saya juga sering memberi contoh..bila contoh Allazani..gambar ada dua..dua orang..senang nak menghuraikan lagi kepada pelajar dan grafik tu sangat membantu..”* (Informan 2, Lampiran 2, baris 169)

*“..dia tak payah nak bercakap banyak sangat...sebab melalui multimedia tu..aaa..multimedia ni konsep dia adalah kita pandang...kita lihat..dan kita dengar...kan...haa..tu yang pentingnya...pandang..lihat..dengar...tu kita lebih...lebih dapat..kesan tu lebih `effective`...berbanding dengan kita hanya bercakap saja..tapidia tak nampak gambaran...walaupun kita lukis ke apa ke..kadang-kadang tulisan kita yang terlalu menyusahkan pemahaman pelajar...tapi dengan guna multimedia ni tadi segala-galanya ada di situ..dengan grafiknya..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 226)*

Menurut informan 1 (*Lampiran 2, baris 101*) dan informan 2, (*Lampiran 2, baris 169*), dalam menyampaikan fakta pelajaran bermultimedia bagi topik *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* ataupun nahu, penggunaan grafik berbentuk peta minda adalah penting untuk menerangkan pembahagian topik kepada sub-topik dengan jelas dan sistematik. Ini kerana kanak-kanak suka kepada bentuk- bentuk grafik yang menarik minat berbanding konsep pengajaran yang terlalu formal dan serius. Mayer (2009) menyatakan dengan menambahkan gambar pada perkataan dapat meningkatkan kefahaman di kalangan pelajar di mana pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

*“..sebab melalui pembelajaran nahu...kalau grafik takda memang takkan jadi..sebab kalau boleh nahu ni..dia mesti ada peta minda khususnya kan.. Haa..pembahagian-pembahagian Isim..Fe-el..contohnya kan. Haa..itu masuk dalam grafik..ok..bagus... aaa...saya rasa kesesuaian dia sesuai..walaupun Tingkatan 4 dia punya grafik tu menggunakan macam ala-ala macam kanak-kanak..tapi bagi saya takpe..sebab..aa..pembelajaran ni memang kalau boleh untuk menarik minat tu tidaklah terlalu ...terlalu apa ni...formal sgt..aa..serius sgt..tidak ada unsur kekanakkan..its a game ke apa kan..jadi dalam tu ada game..haa..lebih baguslah..lebih baik...” (Informan 1, Lampiran 2, baris 416)*

*“ya (gambar memudahkan pelajar memahami isi pelajaran)...yang tu yang diorang boleh buat rumusan ...tggk gambar dgn ayat” (Informan 6, Lampiran 2, baris 130)*



Dengan bantuan pelbagai grafik yang berunsur kartun dan situasi semula jadi, pelajar dapat menggunakan aktiviti mental dengan aktif ditambah lagi dengan unsur humor yang menghiburkan menjadikan suasana pengajaran dan pembelajaran tidak pasif. Informan 1, 3, 4 dan 6 menegaskan hal ini seperti berikut:

*“..aaa...lukisan...aaa...ooo..ye...begitu...begitu..eloklah..kepelbagaian grafik tu memang boleh menarik minat..tidaklah kita setakat kartun saja..lepas tu kita ada grafik-grafik yang memang gambar orang betul...” (Informan 1, Lampiran 2, baris 409)*

*memang ia merangsang pelajar untuk belajar..bila nampak gambar yang ada warna tu, mereka ada rasa ingin tahu pelajar dan tak membosankan. mereka ketawa bila klik keluar gambar 2 orang..unsur humor tu ada..kartun..lucu..pelajar juga bercakap- cakap dengan guru..gambar juga boleh bantu huraikan konsep..tajuk, contoh..tengok gambar..teks..mereka faham..bila baca teks atas skrin tu kan..mereka tengok gambar lagi..jadi itu penguat pada apa yang mereka baca atas skrin..mm...(Informan 3, Lampiran 2, baris 155-162)*

*bagi saya grafik dah ok... gambar dalam laut... grafik tu wlu bergerak2 tp tak mengganggu pengajaran malah budak rasa lbh seronok n tertarik..(Informan 4,Lampiran 2, baris 175)*

*“sebab grafik itu merumuskan pecahan topik...manakala gmbar menerangkan topik..animasi tu memberikan pelajar rasa tak boring...disamping tu..diorang akan berfikir untuk yang seterusnya” (Informan 6, Lampiran 2, baris 138 )*

Dalam prinsip multimedia, Mayer (2009) berpendapat bahawa pelajar dapat belajar dengan lebih baik apabila bahan-bahan dalam perisian multimedia yang disediakan mengandungi perkataan dan gambar berbanding dengan perkataan sahaja.

#### *vi. Animasi*

Animasi turut memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat pengajaran nahu bahasa Arab. Dalam hal ini, informan 2 menyatakan ia adalah sesuai dengan topik yang diajar kerana tidak terlalu banyak ditampilkan dalam

perisian multimedia. Informan 6 pula menyatakan ia sesuai sebab mewakili setiap pecahan topik. Ia juga menarik membolehkan pelajar tidak hilang fokus dan tidak merasa jemu kerana mereka suka kepada suatu pendekatan pengajaran yang baru dan berbeza dengan pengalaman seharian dalam bilik darjah. Mayer (2009) juga dalam teori pembelajaran multimedia berkaitan prinsip ulangan menjelaskan apabila perkataan dipaparkan sebagai ulasan bersuara, pelajar dapat memproses maklumat dengan mudah serta disertai dengan animasi.

*“animasi yang digunakan sesuai...animasi yang tak terlalu banyak.. kalau terlalu banyak tu boleh mengganggu fokus pelajar. Animasi yang terdapat pada aa..perisian multimedia haritu..aa..sangat sesuai..menarik minat dan tak menghilangkan fokus pelajar pada isi kandungan..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 182 dan 185)*

*“ya (animasi sesuai dengan topik pelajaran)..sebab itu mewakili tiap pecahan topik” (Informan 6, Lampiran 2, baris 136)*

*“ya (animasi boleh menarik minat pelajar...mereka sukakan sesuatu yang lebih baru dalam P&P” (Informan 6, Lampiran 2, baris 155)*

Menurut informan 3 pula, animasi boleh merangsang minda pelajar untuk meneka maksud yang terkandung dalam ayat yang dibaca khususnya bagi pelajar yang agak lemah dalam penguasaan bahasa Arab. Ini kerana konsep rima yang terdapat dalam fonologi bahasa Arab akan lebih difahami sekiranya ia dijelaskan dengan bantuan animasi pada perkataan tersebut. Bagi pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi, mereka akan dapat mengembangkan konsep sintaksis yang ada dalam nahu bahasa Arab untuk membina ayat yang lebih panjang dan bermakna. Menurut informan 3 dan 4:

*animasi bagus..macam `allazani yajlisani`..lepas tengok tulisan tu, ada gambar bergerak..aa..gambar bergerak tu sama dengan tulisan yang ditulis atas skrin..ada budak yang tak dapat faham `direct`..tapi bila keluar gambar tu.mereka boleh teka apa maksud yang terkandung dalam ayat tu....pelajar boleh agak..menarik pelajar baca, klik, keluar gambar. kalau pelajar bijak mereka boleh panjangkan apa yang difaham..spt: allazani yajlisani talibaani..mereka boleh sambung- sambung ayat tu..sampai jadi ayat yang agak panjang..ada rima- rima di belakang ayat tu lagi bantu mereka memahami maksud dan pandu mereka kalau nak bina ayat...tapi pelajar lemah pulak bila baca kena bantu gambar bergerak sikit- sikit dan diselang seli dengan keterangan guru melalui soal jawab..(Informan 3,Lampiran 2, baris163-173)*

*allazi untuk apa..allazani untuk apa..kenapa ada 2 gambar..sebab allazi...sekian..sekian..kalau pendedahan awal..mungkin pelajar tak dapat faham..kalau faham keseluruhan..pelajar bijak boleh kembangkan konsep nahu tu ke luar situasi yang dipelajari..terang..ulang..pelajar fokus dibantu gambar..(Informan 3,Lampiran 2, baris 175)*

*guru kena cungkil kefahaman..itu boleh guna cara soal jawab..pas tu boleh bukak skrin yang dah diterang..nak padankan adakah jawapan pelajar tepat seperti yang dijawab..kalau tak betul sepenuhnya jawapan pelajar..guru boleh tambah dan betulkan melalui penerangan..guru jugak boleh mintak pelajar yang bijak tolong bagi jawapan.. untuk pastikan mereka faham..dan faham lebih dari apa yang dilihat..(Informan 3,Lampiran 2, baris 180)*

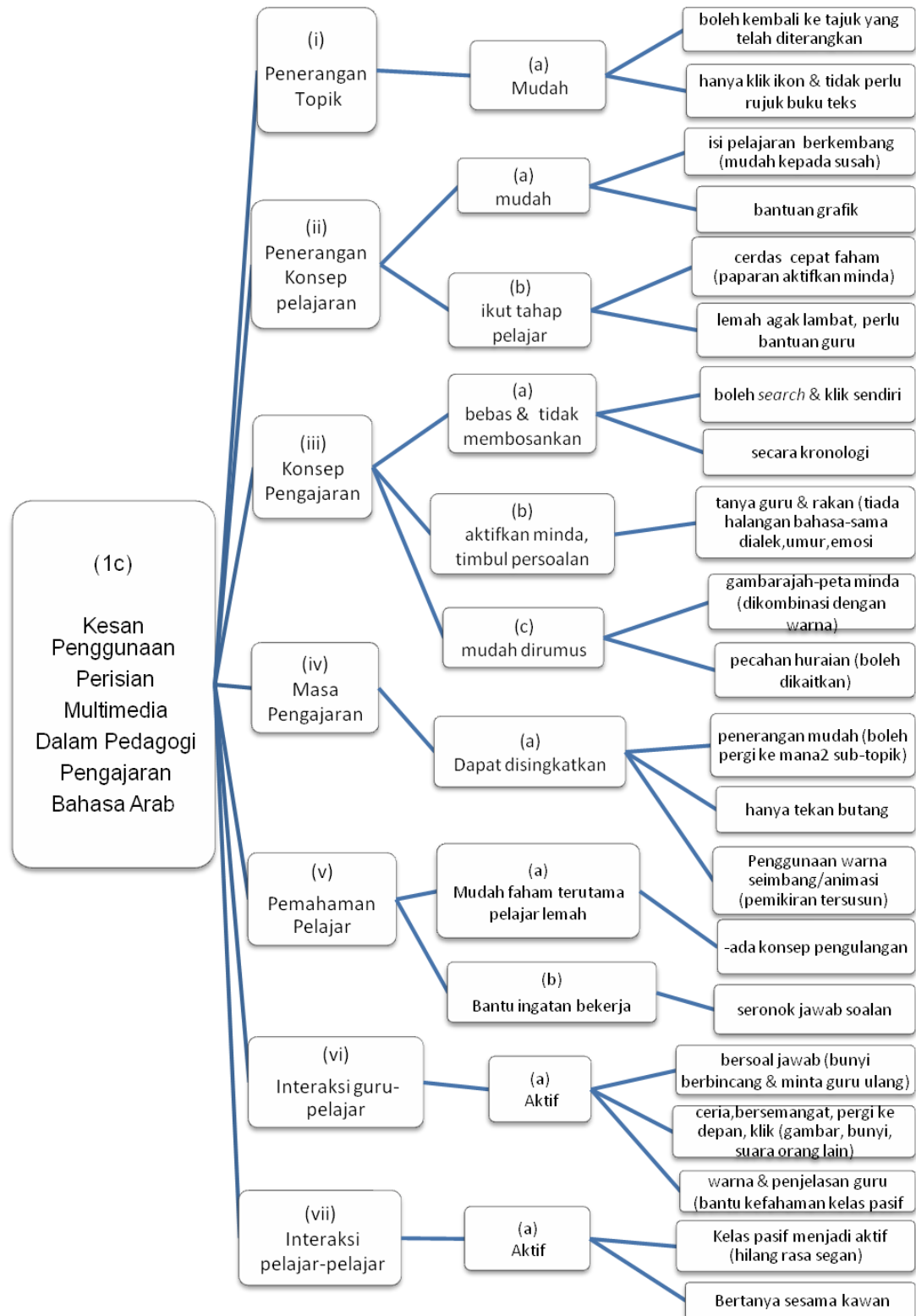
*bagi saya grafik dah ok... gambar dalam laut... grafik tu walau bergerak2 tp tak mengganggu pengajaran malah budak rasa lebih seronok dan tertarik..(Informan 4, baris 175)*

Kajian awal terhadap pembelajaran tatabahasa dengan menggunakan teks dan gambar telahpun menemui secara konsisten, kesan peningkatan input yang menyebabkan ingatan yang lebih baik terhadap kosa kata apabila ia (perkataan) dipadankan dengan gambar, satu penemuan yang membawa kepada perkembangan `dual-coding` (Deno, 1968; Paivio, Clark & Lambert, 1988; Paivio & Desrochers, 1979) dalam Plass & Jones (2005) . Dalam beberapa kes, daya ingatan dapat ditingkatkan apabila pembentangan bergambar bagi perkataan tersebut ditunjukkan sebelum pembentangan bertulis (Brown, 1993) dalam Plass & Jones (2005) .

**c. Persepsi guru terhadap kesan penggunaan perisian multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab**

Sebanyak tujuh komponen telah dibina untuk menerangkan persepsi guru berkaitan kesan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Komponen tersebut ialah penerangan topik, penerangan konsep pelajaran, masa pengajaran, pemahaman pelajar, interaksi guru-pelajar dan interaksi pelajar-pelajar. Rumusan dapatan dijelaskan dalam Rajah 5.4 berikut:

**Rajah 5.4 : Rumusan Persepsi Guru Berkaitan Kesan Penggunaan Perisian Multimedia dalam Pedagogi dalam Pengajaran Bahasa Arab**



i. *Penerangan topik*

Informan 1 (*Lampiran 2, baris 454 dan 456*) menyatakan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab memudahkan proses penerangan tajuk pelajaran. Ini kerana guru boleh kembali kepada topik dan sub-topik yang telah diterangkan sekiranya perlu dengan hanya meng`klik` mana- mana ikon yang dikehendaki ataupun kembali ke bahagian yang telah diterangkan.

*“..yaa...betul..betul..penerangan tajuk tu melalui perisian multimedia....agak mudah...” (Informan 1, Lampiran 2, baris 453)*

*“..bila saya tidak menggunakan multimedia..saya kena menulis menggunakan papan tulis yang terhad..tapi..bila menggunakan perisian multimedia..walaupun saya telah mengajar ke tajuk lain..aa..bila saya perlu kembali ke tajuk lain..tajuk yang sebelumnya..kita perlu klik sahaja..tak perlu menulis semula atau ..tulis padam..sangat mudah..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 190)*

Menurut informan 3 (baris 188-197), pelajar tidak perlu merujuk buku teks malahan hanya perlu memerhati paparan skrin di hadapan mereka. Kesepaduan antara elemen- elemen multimedia boleh mengelakkan pelajar daripada pembahagian tumpuan (*split attention*) kerana kandungannya yang ringkas dan padat. Mayer (2009) menjelaskan pelajar dapat menumpukan kepada teks dan kemudian fokuskan kepada grafik yang seterusnya mendapat dua pendedahan kepada bahan tersebut iaitu teks di bawah gambar dan teks di dalam gambar. Berikut adalah persepsi informan 3:

*ya..aa.dengan menggunakan multimedia memudahkan pnp kerana ..aa..pelajar tidak perlu rujuk pada buku teks, hanya fokus pada apa yang dipapar. buku teks kan susah nak bukak..kadang- kadang ada pelajar yang tak bawak buku teks lah..tertinggal dalam kelas lah..macam-macam masalah yang tak disangka..bila isi pengajaran sekali ngan topik ditayangkan, pelajar tak sabar tengok seterusnya,*

*mereka pun tak banyak berbual kosong..ganggu- ganggu kawan lah..mereka lebih fokus kat depan..pelajar tak perlu banyak menulis, buat catatan ringkas sahaja, tak perlu bukak buku teks..itu yang bagusnya guna bahan teknologi ni..(Informan 3, Lampiran 2, baris 188-197)*

ii. *Penerangan konsep pelajaran*

Informan 1(Lampiran 2, baris 458) memberi pendapat dengan menggunakan perisian multimedia, penerangan konsep yang kompleks juga akan menjadi mudah dan jelas dengan adanya rajah, jadual untuk menunjukkan pecahan topik. Ini boleh membantu memudahkan proses huraian guru serta senang mengolah latihan. Peta minda yang berwarna- warni juga membantu guru dalam menyampaikan maklumat pengajaran. Heinich (1996) dalam Jamilah et. al., (2004) menjelaskan terdapat tiga perkara penting dalam reka bentuk visual iaitu 1) Elemen: memilih dan menyusun elemen verbal/visual yang bersesuaian untuk dipaparkan; 2) Corak: memilih corak latar seperti bentuk, gaya dan warna untuk elemen paparan dan 3) penyusunan: menyusun elemen yang hendak dipaparkan dengan corak latar.

*“aa...dapat dijelaskan sebab dia melalui tahap penjelasan tu daripada mudah ke susah..maknanya perkembangan tu secara kronologi...aa..perkembangan dari segi pelajaran tidaklah tiba-tiba kita bagi yang sukar kan..maknanya kita bagi...ikut..ikut langkahlah kan... `step by step`..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 458)*

Meskipun penggunaan multimedia boleh memberi impak yang positif kepada kefahaman pelajar, namun ia bergantung juga kepada tahap kecerdasan dan pengalaman sedia ada yang ada pada seseorang pelajar. Mayer (2009) menjelaskan pengguna yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah kurang mampu

membina dan membuat gambaran yang sesuai dan sepadan hanya melalui perkataan sahaja. justeru itu, justeru itu mereka tidak dapat membuat gambaran yang sesuai dan sepadan dengan gambar- gambar dan kata- kata yang dipaparkan. Menurut informan 3, apabila pelajar memiliki pengetahuan sedia ada tentang topik yang dipelajari walaupun sedikit, kefahaman mereka boleh dikuatkan lagi dengan menggunakan perisian multimedia kerana minda mereka menjadi aktif apabila dirangsang oleh elemen- elemen tersebut.

Ini berbeza dengan pelajar yang lemah di mana mereka boleh memahami mesej pelajaran yang disampaikan melalui multimedia kerana psikomotor mereka dilibatkan seperti pergi ke depan untuk menekan papan kekunci menggunakan jari. pemahaman mereka boleh dimantapkan lagi dengan bantuan daripada guru dan rakan dalam menjelaskan beberapa bahagian yang kurang difahami. Mereka juga memerlukan masa yang agak panjang untuk memahami kandungan pelajaran secara keseluruhan. Menurut beliau:

*bergantung tahap pelajar..yang dah faham allazi, allazani..dia boleh cepat terima benda tu..maksudnya pengetahuan sedia ada merekalah..kalau mereka dah tahu sikit- sikit topik tu, bila tengok lagi atas skrin..ini tambah kuatkan lagi pemahaman mereka..sebab pernah tahu benda tu walaupun sikit- sikit..tengok skrin kat depan..jadi..mm mereka cepat ingat semula..minda mereka jadi aktif semula..(Informan 3, Lampiran 2, baris 199)*

*pelajar lemah mungkin hanya tahu yang asas seperti allazi dan allati..kalau nak kembang ke allazani, allazina..susah..perlu penerangan satu- satu..hari ni muzakkar dan muannas dulu, dan buat soal jawab..tanya tanya..kita tambah penerangan..kena tayang atau klik beberapa kali, dah boleh faham baris satu..pindah pulak ke seterusnya..kena slow- slow, nanti musanna, jamak.. pelajar rendah tak leh kombinasi semua dalam satu hari..bahagikan peringkat..takut pelajar keliru...jadi guna bahan ni boleh atur step pembelajaran mereka satu- satu..ulang-ulang..guru pun tak penat nak tulis atas papan putih banyak- banyak kali..hanya guna jari tekan butang itu dan ini. (Informan 3, Lampiran 2, baris 204)*



Ini kerana Mayer (2009) menyatakan perisian multimedia yang baik dan berkualiti lebih memberi kesan kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi.

*iii. Konsep pengajaran*

Informan 1 menyatakan konsep dan bentuk pengajaran dan pembelajaran menggunakan perisian multimedia ini adalah tidak linear (*non-linear*) yang sesuai dengan tahap kebolehan pelajar. Menurut Informan 1 lagi, dalam menerangkan konsep pelajaran yang kompleks dan sukar, perisian multimedia berfungsi menjelaskannya berdasarkan perkembangan isi pelajaran secara kronologi iaitu daripada mudah kepada susah dan daripada rendah kepada tinggi, sesuai dengan aras kognitif pelajar. Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001 & 2009), pembelajaran bermakna berlaku melalui proses aktif kognitif iaitu memilih maklumat yang relevan, menyusun maklumat terpilih kepada bentuk perwakilan model mental dan mengintegrasikan model-model mental dengan pengetahuan sedia ada yang relevan daripada ingatan jangka panjang.

Informan 2 menjelaskan bahawa dalam perisian tersebut terdapat gambarajah dan jadual berkaitan konsep yang dipelajari. Gambarajah atau peta minda yang berwarna-warni berperanan memudahkan pelajar memahami konsep pelajaran dengan lebih jelas lagi. Menurut informan 1 dan 2:

*“aa...dapat dijelaskan sebab dia melalui tahap penjelasan tu daripada mudah ke susah..maknanya perkembangan tu secara kronologi...aa..perkembangan dari segi pelajaran tidaklah tiba-tiba kita bagi yang sukar kan..maknanya kita bagi...ikut..ikut langkahlah kan...step by step..” (Informan 1, Lampiran 2, baris 458)*

*“.. dalam perisian tersebut ada..apa..gambarajah dan jadual berkaitan. konsep yang dipelajari tu..bila gambarajah atau pun aa.. gambarajah atau pun peta minda mempunyai warna-warna tertentu..benda tu lebih memudahkan pelajar memahami konsep dengan lebih jelas lagi..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 198 dan 201)*

Dalam menyatakan pandangan hal ini, informan 6 menjelaskan konsep yang kompleks boleh disampaikan dengan jelas kerana terdapat pecahan dan rumusan topik kepada subtopik menyebabkan huraian dapat dibuat dengan terang serta mudah mengolah latihan. Pelajar boleh mengaitkan pecahan yang dilihat kepada topik yang dilihat di peringkat awal paparan.

*ya (konsep yang kompleks boleh disampaikan dengan jelas)..sebab..pecahan senang dibuat..huraian dapat dibuat dengan terang..latihan pun senang nak olah..” (Informan 6, Lampiran 2, baris 160)*

*“ya (pelajar boleh merumus konsep pelajaran)...sebab dia orang boleh `connect` dengan pecahan yang kita buat di awal topik.. sgt setuju..” (Informan 6, Lampiran 2, baris 150 dan 153)*

Bagi menjelaskan faktor ini, informan 3 menyatakan pelajar akan merasa jemu sekiranya proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung secara satu hala dalam tempoh yang lama. Oleh itu multimedia berperanan mengurangkan tekanan kepada pelajar dengan memberi peluang kepada mereka untuk `search` sendiri kandungan yang dipelajari. Apabila terdapat bahagian yang kurang difahami, akan timbul persoalan kepada guru dan rakan. Di sini wujudnya interaksi pelbagai hala antara pelajar, guru dan bahan di mana pelajar yang pandai akan berbincang sesama rakan

terutamanya untuk membantu rakan mereka yang lemah. Dalam situasi ini, informan 3 menyatakan pandangannya:

*dedahkan pelajar klik..mengurangkan `boring` selepas 15 minit..pelajar boleh search sendiri..akan tengok contoh.. bila 50% proses guna multimedia berjalan dalam kelas, baru pelajar cuba pula, kita panggil ke depan ..dia akan klik sampai habis, atau klik yang dia nak tahu..lihat, dengar, sebut kalau disuruh guru....timbulkan persoalan bila ada bahagian yang diklik tu kurang difahami..multimedia ni tak perlu ikut turutan..soalan dan latihan..bila tanya dia akan timbulkan soalan..perkataan..rasa bebas dan tak stress.. (Informan 3, Lampiran 2, baris 215)*

Bagi pelajar yang lemah, tidak terdapat halangan bahasa semasa perbincangan kerana penerangan rakan yang sama dialek, umur dan negeri memantapkan lagi kefahaman mereka terhadap apa yang dilihat pada skrin komputer.

*yang pandai berbincang sesama rakan..contoh kalau allazi..ramai bagi pendapat..ada yang kata itu, ada yang kata ini..macam- macam pendapat..adalah yang kurang faham.. penerangan rakan lebih kuatkan kefahaman mereka..sebab mereka sama dialek..sama umur..sama tingkatan..jadi perasaan dan bahasa komunikasi sama..tak ada halangan banyak untuk faham..dengan guna bahasa rakan sendiri..sama dialek..bila rakan `explain` sesama Sarawak lebih mantapkan kefahaman..yang ni ni ni..kalau guru tu ada sleng lain lebih- lebih lagi yang tak sama negeri macam sayalah..tentu ada kekangan bahasa walaupun sikit..keluarlah dialek negeri lain walaupun tak disengaja..aa....kalau kawan boleh jelaskan dan `combine` banyak ikut cara mereka sendiri...banyak penjelasan lagi banyak kawan- kawan mereka faham.(Informan 3, Lampiran 2, baris 224-237)*

#### iv. Masa pengajaran

Kebanyakan informan menyatakan masa yang digunakan dalam menyampaikan mesej pengajaran nahu bahasa Arab menggunakan perisian multimedia ini menurut informan dapat disingkatkan kerana penerangan menjadi mudah yang memaparkan isi penting sahaja antaranya seperti takrif dan contoh- contoh. Informan 2

menjelaskan guru hanya perlu menekan butang untuk pergi ke paparan seterusnya. Penggunaan warna juga memainkan peranan penting dalam memudahkan kefahaman pelajar sekaligus boleh menjimatkan masa pengajaran guru.

*“..dari segi masa tu..sebab..aa..penerangan menjadi semakin mudah..bila kita boleh pergi ke mana-mana sub..subtopik yang kita nak dengan hanya tekan butang..tak perlu menulis semula dan ..aa..dengan..apa..dengan selain perisian multimedia yang pelbagai warna..aa..pelajar mudah faham..jadi masa tu dapat disingkatkan..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 208)*

*“ya (penggunaan multimedia boleh memendekkan masa)..kita ambik isi2 penting saja..terang takrif,contoh...(Informan 6, Lampiran 2, baris 165)*

*“ya (multimedia tak perlu ambik masa yg lama)..kalu buku teks..panjang sangat..kdg2 simple sgt..jd mm amik keduanya...yang sepatutnya” (Informan 6, Lampiran 2, baris 168)*

Menurut informan 3, melalui perisian multimedia masa boleh dijitakan kerana pelajar boleh fokus kepada imej yang bergerak, warna yang seimbang serta pembahagian komponen pelajaran secara teratur dan sistematik sekaligus mempercepatkan kefahaman mereka terhadap konsep pelajaran yang diterangkan. Ini kerana persembahan multimedia yang tidak bercelaru membantu proses minda untuk menerima maklumat pelajaran secara tersusun dan harmoni. Semasa ditemu bual tentang fungsi multimedia dalam penjimatan masa, beliau menegaskan:

*boleh pendekkan masa..berbanding buku teks..budak tengok, baca..kadang-kadang tak de baris..kalau guna multimedia tu penumpuan budak kepada yg bergerak, ada warna, ada pembahagian, macam cara atur warna..nampak seimbang..jadi fikiran pelajar pun jadi tersusun..tak celaru..ikut `step`..cepatkan pemahaman dan budak tumpu paparan..tak bukak itu ini macam buku teks, kurang penumpuan, sebab tulisan tak bergerak- gerak..tak keluar suara....mudah alih fokus..kadang-kadang tidak tengok yang dalam buku teks..tak bawak bukulah..tergendala dengan masalah lain bila tanya mana tu..mana ni..jadi kita*

*banyak buang masa untuk uruskan situasi yang dihadapi oleh pelajar..kadang masa tu habis begitu saja. (Informan 3, Lampiran 2, baris 239-249)*

*dalam buku teks banyak petikan..macam- macam..kalau tanya faham ke..faham di mulut saja..kalau paparan macam multimedia, mereka boleh fokus..bila di bukak pada skrin yang kita nak tanya tu..nak check adakah budak betul- betul faham..boleh balik ke paparan duru untuk ingatkan mereka apa yg dah dijelaskan..jadi masa dapat disusun dengan teratur. (Informan 3, Lampiran 2, baris 251)*

v. *Pemahaman pelajar*

Dalam menyatakan aspek pemahaman pelajar, informan 2, 3 dan 6 menyatakan pelajar mudah memahami pelajaran yang disampaikan terutamanya mereka yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah. Menurut mereka lagi, melalui penggunaan perisian multimedia, pelajar mudah mengingat fakta pelajaran yang disampaikan. Informan 2 pula menyatakan antara tanda yang menunjukkan pelajar memahami fakta pelajaran ialah pelajar kelihatan seronok untuk menjawab apabila diajukan soalan oleh guru. Bagi informan 3, penggunaan bahan berbentuk pelbagai media ini akan mengurangkan beban guru dan pelajar. Bagi menyalurkan mesej pengajaran kepada pelajar, ingatan bekerja mereka perlu bertindak aktif semasa memikirkan maklumat baru yang diterima oleh minda mereka. Berikut adalah komen daripada informan:

*“...mereka mudah memahami...aa..fakta yang diajar..”..bila ditanya soalan..aa...mereka sangat seronok untuk menjawab”. (Informan 2, Lampiran 2, baris 55 dan 57)*

*konsep pengajaran tu..aa..jadi serba mudah...senang nak terang itu ini..fakta yang penting- penting lah..tak bebankan guru..tak bebankan pelajar jugak..sebab susah juga ingatan mereka nak bekerja..sebab bahasa Arab ni benda baru pada mereka..otak kena fikir betul- betul untuk faham sesuatu makna tu...sebab yang*

*keluar tu bukan bahasa kita..lain sangat dari yang biasa mereka gunakan..(Informan 3, Lampiran 2, baris 257-262)*

*“kadang-kadang budak agak susah nak paham `direct` dari buku..jadi kena guna juga multimedia untuk terang...senang diorang nak ingat...” (Informan 6, Lampiran 2, baris 65)*

*“ya...kalu budak yang agak lambat..tapi kita terang berulang kali guna multimedia..dia akan dapat `pick up` juga walaupun tak sepenuhnya..” (Informan 6, Lampiran 2, baris 39)*

*“..ini apa yang saya buat masa dgn kak..dan budak-budak pun bagitau benda yang sama dekat saya..sebab sblm ni diorang tak paham tajuk tu..” (Informan 6, Lampiran 2, baris 43)*

Kajian ini menyokong teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009) yang mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran yang berkesan iaitu prinsip imbalan spatial, imbalan masa, perkaitan, modaliti, ulangan dan perbezaan individu. Apabila kesemua prinsip tersebut diambil kira di dalam reka bentuk multimedia, ia akan memberi kesan yang bermakna kepada pelajar terutama mereka yang mempunyai kecekapan linguistik yang rendah.

Jamalludin dan Zaidatun (2003) menegaskan penggunaan multimedia dapat membantu pembentukan corak ingatan yang lebih kompleks dan membolehkan sesuatu pembelajaran secara aktif berlaku dan informasi dapat disampaikan secara lebih berkesan dan seterusnya kekal di dalam ingatan dalam jangka yang lebih panjang.

#### *vi. Interaksi guru-pelajar*

Kebanyakan informan mempunyai persepsi yang positif terhadap peranan multimedia dalam mewujudkan interaksi antara guru dan pelajar. Menurut informan 2, 3, 4 dan 6, terdapat respon dan interaksi yang baik di kalangan guru

dan pelajar. Ini boleh dilihat melalui reaksi pelajar yang kelihatan aktif dan masing-masing ingin mencuba berinteraksi dengan guru perisian multimedia serta melibatkan diri dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Mereka juga kelihatan ceria dan bersemangat kerana guru dapat mendengar bunyi (suara pelajar) perbincangan dan kadang-kadang mereka mengajukan soalan dan meminta guru mengulang penerangan bahagian pelajaran yang dirasakan belum difahami.

*“..wujud interaksi soal jawab dengan pelajar walau pun apa..aa..kelas tu sebelum ni pasif dalam subjek bahasa Arab...mungkin sebab kelas tu merupakan antara kelas yang hujung..tapi bila saya menggunakan perisian multimedia ni...pelajar aa.. Menjadi aktif bertanya soalan ini soalan itu...berkaitan dengan aa..apa yang ada di skrin..aa..apa yang dipelajari...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 226)*

*“sebelum saya menggunakan aa..perisian multimedia tu..bila mengajar bahasa Arab..sebab pelajar dah..apa..`mindset` mereka bahasa Arab ini susah..`boring`..bila masuk je..aa..saya ke dalam kelas ..memang ada pelajar yang akan mengantuk..Tapi bila menggunakan perisian multimedia..tak ada seorang pun yang mengantuk..semuanya nampak ceria dan bersemangat nak tau apa lagi seterusnya.” (Informan 2, Lampiran 2, baris 216 dan 222)*

*pelajar aktif..sebab kita boleh kesan pelajar..akan bangun..bila disuruh ke depan..klik- klik..tak mengantuk..tak bosan..mereka jadi pembantu guru..explain..aktif..mereka berjalan-jalan (Informan3, Lampiran 2, baris 264-266)*

*interaksi tu memang wujud..mereka tanya guru..kalau tak faham..kenapa itu, kenapa ini..bila jadi macam tu..bila jadi macam ni..kenapa ada alif dan nun kat belakang..bila dibantu dengan warna pulak..tu yang tambahkan kefahaman mereka lagi, dibantu pula dengan penjelasan guru..(Informan 3, Lampiran 2, baris 268-271)*

*“ya (pelajar menjadi aktif bila guna multimedia)...ada 3 hala...saya dgn pelajar,pelajar dgn saya ..dan pelajar dgn pelajar. (Informan 6, Lampiran 2, baris 171)*

Untuk memastikan pelajar telah memahami fakta pelajaran yang telah diterangkan oleh guru, kemampuan mereka merumus kandungan pelajaran yang telah dipelajari

adalah penting pada akhir sesi pengajaran dan pembelajaran. Apabila ditanya kepada informan 6 tentang situasi tersebut, beliau menyatakan pelajar boleh merumuskan konsep penggunaan isim mausul dengan jelas. Menurut beliau:

*“berbunyi la..maksud sebenar isim mausul, isim isyarah bila saya terang.. sebab diorang diajar guna buku teks semata- mata...kalau phm..phm la..kalu tak..taklah.. lepas tu diorang minta saya ulang lagi...`then` akhir saya minta diaorag buat rumusan... diorang dapat jelaskan penggunaan haza,hazizhi,allazi...”. (Informan 6, Lampiran 2, baris 174,177 dan 180)*

Beberapa informan sependapat menyatakan perisian multimedia memberi kesan kefahaman yang baik terutama kepada pelajar yang lemah dalam penguasaan linguistik. Mereka menjelaskan melalui bahan ini, kelas yang asalnya pasif dan lemah akan berubah menjadi aktif di mana wujudnya persoalan antara mereka pada bahagian- bahagian tertentu yang kurang difahami. Fungsi gambar dan bunyi, dan suara menarik minat mereka selain peluang diberi untuk mereka berinteraksi sendiri dengan komputer dengan meminta mereka berjalan ke hadapan kelas untuk menekan papan kekunci.

Menurut Mayer (2005) pembelajaran berbantuan komputer berbentuk koswer multimedia dapat membina kognitif dan menjana pemikiran yang kreatif dan kritis berdasarkan kepada elemen multimedia berfungsi secara konsisten, efektif dan mampu menggalakkan proses pembelajaran pelajar. Ini kerana bentuk pembelajaran saling berinteraksi antara pelajar dengan komputer yang interaktif serta dinamik.Hal ini dijelaskan oleh informan 2 dan 4 semasa ditemu bual:

*“..wujud interaksi soal jawab dengan pelajar walau pun apa..aa..kelas tu sebelum ni pasif dalam subjek bahasa Arab...mungkin sebab kelas tu merupakan antara kelas yang hujung..tapi bila saya menggunakan perisian multimedia ni...pelajar*



*aa.. Menjadi aktif bertanya soalan ini soalan itu...berkaitan dengan aa..apa yang ada di skrin..aa..apa yang dipelajari...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 226)*

*respon diaorg baik... terutamanya pelajar yg sedikit lemah... dia lebih minat belajar sbb saya guna gambar..dan yg penting... diaorg tak tidur sbb ada bunyi suara org lain ngajar diaorg klu tak dia boring jugak asyik dgr suara saya ja, soalan2 hari tu pun diaorg suka nak buat sbb blh klik kat komputer ja. (Informan 4, Lampiran 2, baris 194-201)*

*vii. Interaksi pelajar-pelajar*

Hampir semua informan menyatakan wujud interaksi antara pelajar-pelajar apabila perisian multimedia digunakan dalam bilik darjah. Pelajar bebas bertukar pandangan sesama rakan dan sekiranya terdapat persoalan di bahagian tertentu, mereka akan mengajukan soalan kepada guru. Situasi perbincangan yang wujud ini menjadi lebih aktif kerana kinestetik mereka turut dilibatkan melalui pergerakan berjalan- jalan ke hadapan kelas untuk menekan butang kekunci. Berikut adalah komen mereka:

*“..haa..haaa... boleh berinteraksi..ye..betul..betul..haa..haa..betul..saya faham...” (Informan 1, Lampiran 2, baris 513 dan 515)*

*“..mereka aktif dan berbincang...bertanya sama sesama...aa..kawan-kawan..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 234)*

*ya..interaksi sesama merekapun wujud..boleh bertukar- tukar pendapat kenapa jadi begitu begini...kenapa tak macam tu macam ni..mereka nampak bebas bertanya sesama kawan..sebab tak ada rasa segan..kawan tu pulak bila tak faham..akan tanya kawan sorang lagi..jadi wujudkan perbincangan sesama rakan..kalau masih tak faham pulak..mereka tanya lagi guru..guru datang dan jelaskan itu in..boleh klik- klik mana- mana bahagian yang perlu pengulangan..begitulah seterusnya.(Informan 3, Lampiran 2, baris 273-279)*  
*interaksi pljr dgn bahan ada sebab dia boleh click, pelajar dengan guru pun ada sebab dia akan tanya soalan kalau kurang faham apa yg diajar dalam multimedia. (Informan 4, Lampiran 2, baris 203-206)*

Berdasarkan penjelasan daripada informan 4 di atas, penggunaan multimedia memberi situasi bebas kepada pelajar kerana tidak terikat dengan turutan aktiviti. Mereka boleh memilih bahagian yang diminati terlebih dahulu serta mengulanginya sekiranya masih terdapat penerangan yang belum difahami dengan jelas dan mantap. Guru memainkan peranan sebagai pemudah cara sekiranya masih terdapat kesamaran dalam sesuatu topik yang dipelajari sekaligus dapat menegaskan kefahaman mereka di dalam bilik darjah.

Jonassen et al (1995) dalam Yusup dan Razimah (2006) memberi empat prinsip untuk membina persekitaran pembelajaran konstruktif, antaranya ialah kolaborasi di antara pelajar sepanjang proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kolaboratif, pelajar dapat membina pengetahuan baru dan memperbaiki pengetahuan sedia ada.

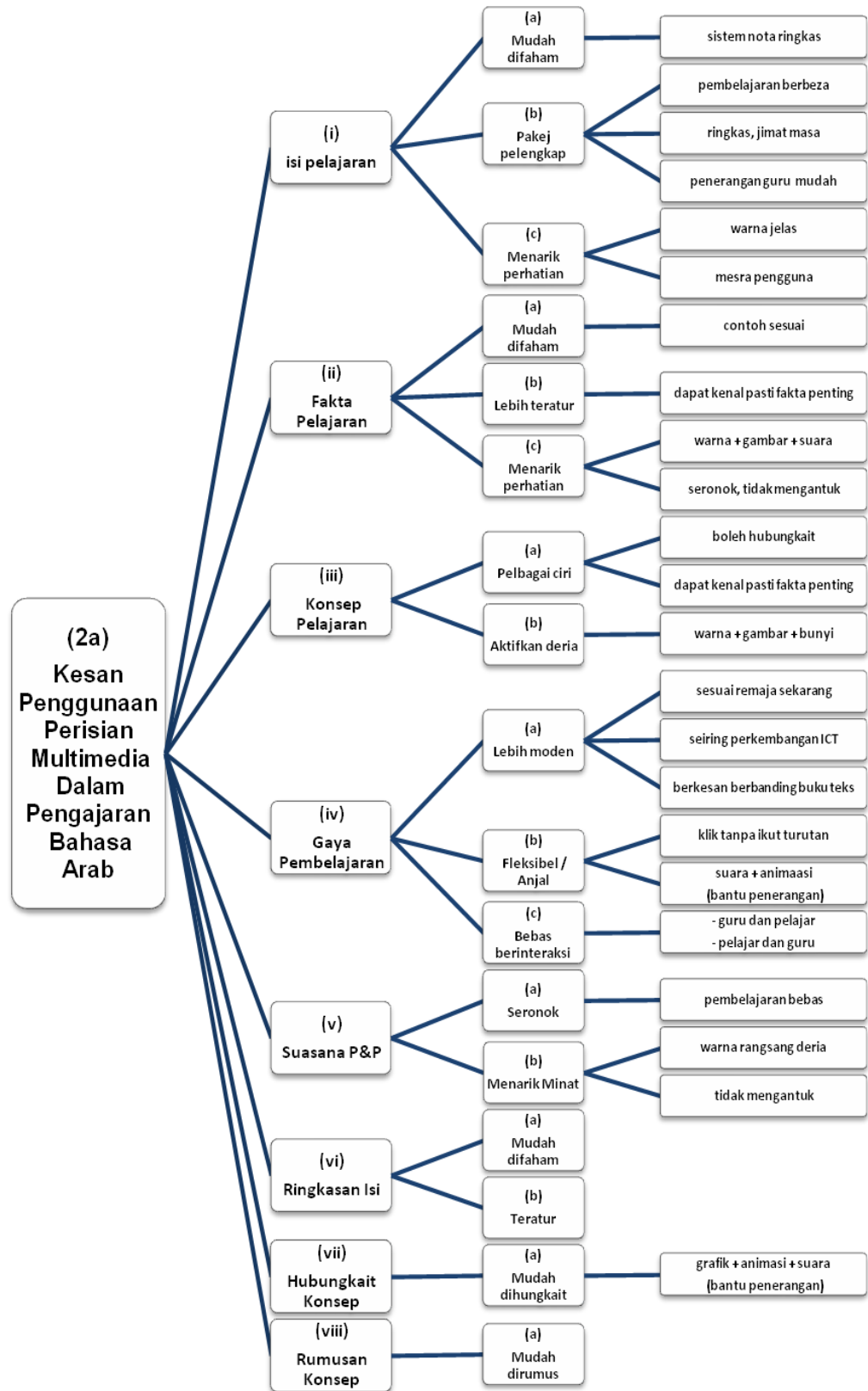
#### **5.3.1.2 Persepsi pelajar terhadap penggunaan multimedia dalam pengajaran**

##### **Bahasa Arab**

- a. Persepsi pelajar terhadap kesan penggunaan multimedia terhadap proses pengajaran Bahasa Arab

Bagi menjawab persoalan berkaitan kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab, terdapat 8 komponen telah disediakan . Berikut adalah ringkasan bagi menjelaskan persepsi pelajar terhadap kesan penggunaan multimedia terhadap proses pengajaran bahasa Arab:

**Rajah 5.5:** Rumusan Persepsi Pelajar Berkaitan Kesan Penggunaan Perisian Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab



iv. *Isi pelajaran*

Bagi pernyataan ini, seramai lapan informan (pelajar) 1,2,3,4,6,7, 13 dan 16 menjelaskan mereka boleh memahami isi pelajaran yang disampaikan dengan mudah melalui penggunaan perisian multimedia. Ia merupakan pakej pelengkap kerana bentuk penjelasan yang dipersembahkan adalah berbeza daripada teknik pembelajaran biasa. Ini kerana ia menyediakan sistem nota ringkas yang boleh menjimatkan masa mereka untuk memahami mesej pengajaran sekaligus memudahkan penerangan guru di dalam bilik darjah. Berikut ialah komen daripada informan 6 dari sekolah 2:

*Bagi saya isi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah difahami dan menarik minat untuk lebih mempelajari bahasa Arab..(Informan 6, Sekolah 2, Lampiran 3, baris 13-15)*

*Saya rasa penggunaan multimedia adalah lebih mudah difahami berbanding dengan apa yang diajar oleh guru kerana melalui multimedia kita boleh apa..ia kan bersifat mesra pengguna kan..so kita lebih senang lagilah untuk faham... berbanding kalau guru kan guru mengajar.. ramai pelajar..mungkin susahlah untuk faham..(Informan 3, Sekolah 1, Lampiran 3, baris 7-11)*

*Pada pendapat saya isi pelajaran senang difahami kerana cara pembelajarannya lain..berbeza dari dalam kelas..dalam kelas mungkin agak membosankan kerana tidak ada apa-apa yang menarik..(Informan 6, Sekolah 2, baris 7-11)*

*“mmm...menurut saya perisian multimedia memudahkan pelajar untuk memahami apa yang disampaikan disebabkan dari seni grafiknya yang boleh menarik minat pelajar untuk terus belajar terutamanya dalam bidang bahasa Arab (Informan 5, Sekolah 2 Lampiran 3, baris 8-13)*

Selain mudah memahami isi pelajaran yang disampaikan, penggunaan perisian multimedia juga boleh menarik mereka terhadap pelajaran yang disampaikan. Beberapa informan menjelaskan warna yang digunakan adalah jelas dan bersifat

mesra mengguna (*Informan 4, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 10-11*) dan (*Informan 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 7-13*)

Sebagai contoh, Kulik, Bangert dan Williams (1983) mendapati satu kajian yang mencatat penjimatan masa dalam pembelajaran sebanyak 88% apabila menggunakan multimedia iaitu sebanyak 90 minit berbanding pembelajaran konvensional yang mencatat masa selama 745 minit. Satu lagi kajian telah mencatat penemuan di mana 39% (135 minit) masa boleh disingkatkan dengan penggunaan komputer, berbanding 220 minit apabila menggunakan teknik tradisional. Kedua- dua kajian tersebut melibatkan pengajaran berbantu komputer dalam mata pelajaran fizik. Kulik, Kulik dan Schwalb (1986) telah menemui 13 kajian di mana kebanyakan pelajar menggunakan komputer dalam pembelajaran. Mereka dapat memendekkan tempoh pembelajaran sebanyak 71% kurang daripada pelajar yang menggunakan pendekatan tradisional.

v. *Fakta pelajaran*

Bagi komponen berkaitan fakta pelajaran, hampir kesemua Informan iaitu informan 2,3,4,5,6,7,12,16,17,18 dan 19 menyatakan penggunaan perisian multimedia memudahkan pelajar memahami topik pengajaran yang disampaikan serta memudahkan mereka mengingat fakta pelajaran yang disampaikan. Semasa ditanya mengenai fakta pelajaran, berikut adalah antara penjelasan mereka:

*Cara pembelajaran tersebut lebih mudah difahamilah...(Informan 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 17-18)*

*Err...dengan menggunakan perisian multimedia.. isi pembelajaran lebih mudah difahami..kerana...(Informan 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 17-19)*

Penyampaian persembahan yang teratur dan sistematik serta menarik perhatian. Peranan warna, gambar dan suara merupakan antara elemen yang boleh membantu mereka mengenal pasti fakta penting serta menghilangkan rasa mengantuk di kalangan pelajar semasa mengikuti pelajaran melalui penggunaan perisian multimedia. Beberapa informan menyatakan pandangan mereka:

*ya..saya memang dapat mengenal pasti fakta penting yang disampaikan dengan lebih mudahlah apabila melihat colour yang kontras.. lebih mudah dilihatlah...(Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 29-32)*

*Fakta penting dapat disampaikan dan dapat difahami kerana dalam perisian multimedia lebih teratur dan lebih sistematik...(Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 32-34)*

*Menarik perhatian...selain tu ada suara (Responden Pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 8)*

#### vi. *Konsep pengajaran*

Temu bual yang dijalankan juga mendapati penggunaan perisian multimedia memudahkan pelajar memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru. Ini kerana kepelbagaian ciri yang terkandung dalam perisian multimedia membolehkan pelajar menghubungkan konsep pelajaran yang diikuti serta mereka boleh mengenal pasti fakta penting yang disampaikan oleh guru. Menurut informan 6 dari sekolah 2 dan informan 2 dari sekolah 1:

*Saya rasa pelajar akan dapat menghubungkan dengan konsep pembelajaran ....(Informan pelajar 6, Sekolah2, Lampiran 3, Baris 31-33)*

*Fakta penting lebih mudah dikenal pasti kerana mungkin warnanya yang berbeza antara satu dengan yang lain..(Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 53-55)*

Multimedia juga berfungsi menguatkan daya ingatan kerana penyampaiannya adalah secara teratur dan mempunyai konsep pengulangan di mana pelajar boleh meminta guru mengulang mana- mana bahagian yang perlu penjelasan lanjut. informan pelajar 5 dari sekolah 2 menyatakan persepsi beliau semasa diajukan soalan berkaitan konsep pelajaran:

*Hmm..mengikut pendapat ana..kalau tengok...kalau belajar sekali mungkin agak susah untuk faham...tetapi kita boleh mengulanginya untuk..untuk faham lebih lanjut tentang bahasa Arab..dan memudahkan terutamanya untuk sekolah agama (Informan pelajar 5, sekolah 2, Lampiran 3, Baris 33-38)*

*Cara ia diatur..teratur..kalau yang lelaki ..lelaki..kalau yang perempuan..perempuan..(Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 36-37)*

Menurut informan 1 dari sekolah 1, multimedia boleh mengaktifkan deria pelajar kerana terdapat warna, gambar, suara dan bunyi membolehkan ia lebih mudah difahami pelajar berbanding buku teks (Informan pelajar 4, Sekolah 1):

*berbanding dengan buku teks dengan multimedia...aaa...dapat...kan dah disebut ia berbeza dan ia lebih didekatkan fakta tadi dan ia disertakan dengan contohnya haa...warnanya ...ada gambar..ada suara..bunyi..yaa...(Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 46-52)*  
*Mudah...lebih mudah dari buku teks...(Informan pelajar 4, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 55)*

Hasil kajian Richard E.Mayer (2009) menunjukkan bahawa dengan menambahkan gambar pada perkataan dapat meningkatkan kefahaman dikalangan pelajar dimana pembelajaran menjadi lebih bermakna.

*iv. Gaya pembelajaran*

Hasil temu bual yang dijalankan ke atas pelajar untuk mendapat persepsi mereka berkaitan gaya pembelajaran melalui pendekatan multimedia mendapati kebanyakan mereka menyatakan gaya pembelajaran adalah lebih menyeronokkan dan berkesan berbanding menggunakan buku teks. Informan pelajar 6 dari sekolah 2 menyatakan pelajar berasa lebih aktif untuk mengetahui fakta yang ada di dalam perisian tersebut. Sementara informan pelajar 5 dari sekolah 2 pula menyatakan ia adalah lebih moden dan seiring dengan kemajuan IT serta bersesuaian dengan kehendak remaja zaman sekarang. Hasil temubual dengan informan pelajar 6 adalah seperti berikut:

*Errr...gaya pembelajaran dari segi perisian multimedia ni lebih moden..dan kita seiring dengan kemajuan IT..dan ia sesuailah untuk remaja zaman sekarang (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 69-72)*  
*Saya rasa ia lebih berkesan dibandingkan dengan baca buku teks atau pembelajaran dalam kelas kerana kita lebih aktif untuk mengetahui fakta-fakta di dalamnya berbanding dengan baca buku teks kita akan rasa lebih mengantuk...(Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 63-68)*

Menurut informan pelajar lagi, pendekatan pengajaran berasaskan multimedia adalah fleksibel kerana pelajar dan guru bebas memilih bahagian- bahagian topik yang dikehendaki tanpa perlu mengikut turutan di samping penampilan elemen suara dan animasi yang berperanan membantu penerangan agar dapat difahami



dengan jelas. Ia jelas berbeza dengan pendekatan tradisi yang biasa digunakan di sekolah- sekolah. Berikut adalah komen beberapa informan pelajar:

*Yaa...saya rasa bebas menggunakan dengan klik apa yang kita ingin tahu dan ingin pelajari..(Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 47-48)*

*aa...dia tidak terikat ..sebab ia dapat ..kita dapat apa...  
haa...kita dapat kliknya melalui cita rasa kita sendiri...(Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 62-68)*

*Ye..berbeza dengan yang sebelumnya (Informan pelajar 14, Sekolah 5, Lampiran 3, Baris 13)*

*yaa....sebab buku teks ia membosankan..kurang warna..kurang bantuan..tidak ada macam contohnya macam multimedia ada suara..ada animasinya sendiri...(Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 55-58)*

#### *v. Suasana Pengajaran dan pembelajaran*

Bagi mendapatkan pandangan informan pelajar tentang suasana pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan multimedia, kebanyakan pelajar menyatakan ia adalah menyeronokkan (Informan pelajar 6,7,10,12,15 dan 18) kerana ia menampilkan suasana yang bebas (Informan 2, 3 dan 15). Ia juga menarik minat pelajar kerana fungsi warna yang terdapat dalam perisian multimedia tersebut boleh merangsang deria serta menenangkan fikiran menyebabkan pelajar tidak merasa bosan dan mengantuk. Berikut adalah penjelasan beberapa informan:

*Ya..sebab melalui multimedia..macam dia..boleh menghilangkan rasa bosan..(Informan pelajar 12, Sekolah 5, Lampiran 3, Baris 9-10)*

*Saya rasa seronok kerana perisian multimedia tu berwarna-warni...dapat menarik minat saya untuk pelajari bahasa Arab..(Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 86-88)*

*Suasana pembelajaran bebas...mungkin ada budak-budak yang lebih fokus...ada yang terabai..main...(Baris 72-74)*

*aa..dapat menenangkan fikiran (Informan pelajar 18, Sekolah 6, Lampiran 3, Baris 76)*

Dapatan ini selaras dengan pandangan Clark dan Craig (1992) yang telah menjalankan penyelidikan terhadap beberapa analisis-meta (*Meta- Analysis*), termasuk analisis yang dijalankan oleh Kulik dan Kulik (1991; Kulik, Bangert-Downs dan Williams, 1983; Kulik, Kulik dan Cohen, 1980). Dapatan yang mereka perolehi menunjukkan aplikasi multimedia mendatangkan kesan yang mendalam terhadap pembelajaran pelajar.

#### *vi. Ringkasan isi*

Beberapa informan pelajar (2,3,4,5,6,7,13 dan 19) yang ditemu bual menyatakan isi boleh diringkaskan dengan mudah dan teratur apabila perisian multimedia digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Oleh itu ia boleh menjimatkan masa yang digunakan seterusnya memudahkan guru dan pelajar dalam pengurusan masa yang sistematik. Berikut antara komen informan pelajar:

*Memang dapat diringkaskan dengan mudah ..(Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 65)*

*Aaa...lebih teratur..(Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 76)*

#### *vii. Hubungkait konsep*

Bagi mendapatkan persepsi pelajar berkaitan peranan perisian multimedia dalam memudahkan pelajar menghubungkan konsep pelajaran yang disampaikan, didapati beberapa informan 3,6,7 menyatakan ia adalah mudah. ini kerana peranan

grafik, animasi dan suara membantu minda pelajar dalam memahami konsep pelajaran yang disampaikan. Mereka menyatakan:

*boleh...err..memang saya dapat menghubungkan dengan ayat yang telah disampaikanlah..(Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 22-24)*  
*Haa....dalam situasi di luar*  
*mmm...saya rasa dari segi grafiknya...animasi... tulisan nya...suara....suara*  
*(Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 41-44)*  
*lampiran 2, baris 83)*

#### *viii. Rumusan konsep*

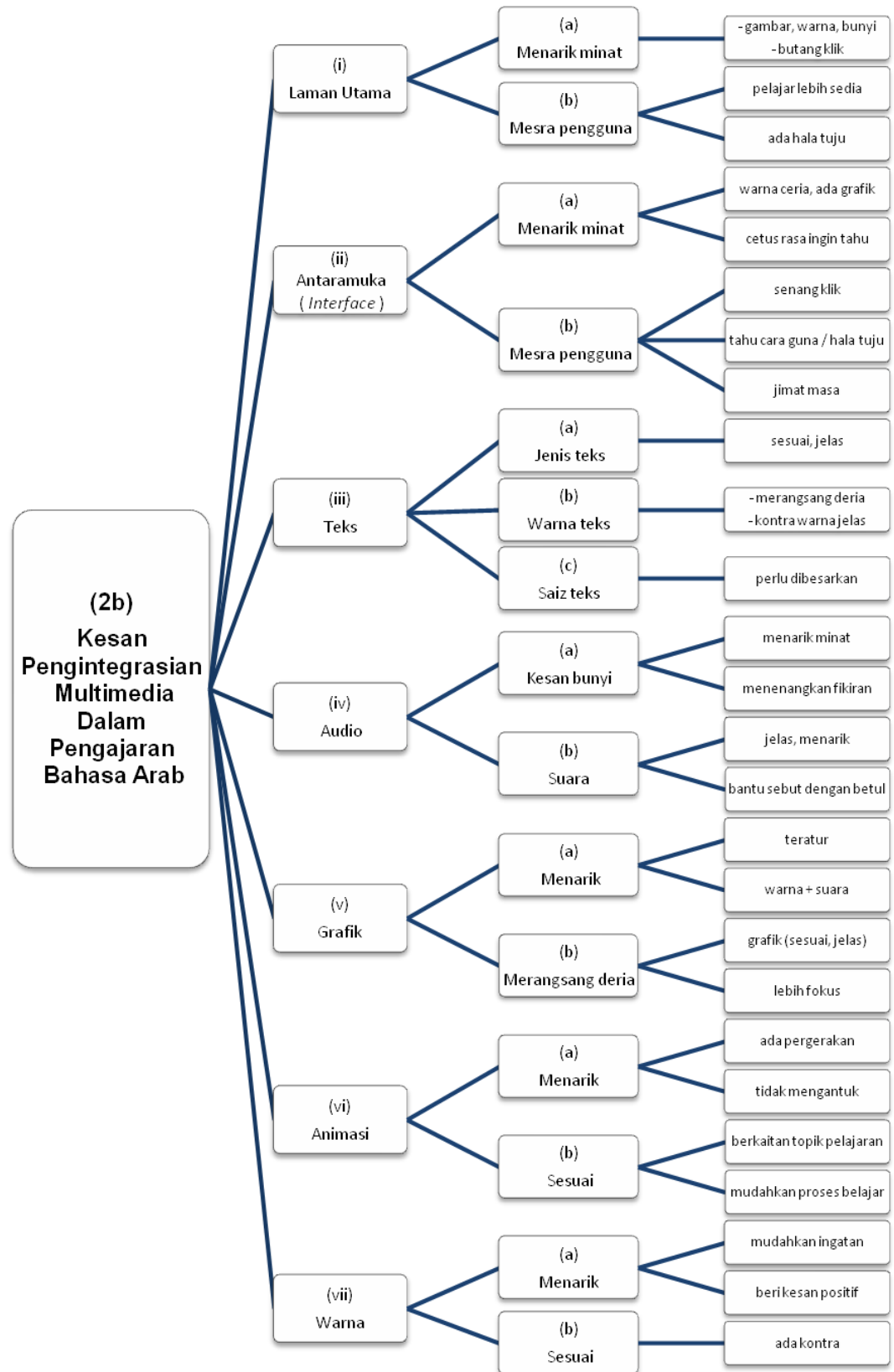
Semasa ditemu bual untuk mendapatkan persepsi pelajar berkaitan fungsi perisian multimedia dalam memudahkan pelajar merumus konsep yang dipelajari, beberapa informan menyatakan ia mudah dirumus namun perlu membuat catatan ringkas daripada *slideshow* yang dipaparkan. Guru juga perlu membantu (Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 88) dalam menerangkan konsep pelajaran.

*Hmm..ana rasa mungkin perlu lagi untuk membuat nota sedikit melalui apa yang kita lihat dalam perisian ini..(Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 88-90)*

#### **b. Persepsi pelajar terhadap kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab**

Persepsi pelajar tentang kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab ditinjau melalui elemen laman utama, antara muka (*interface*), teks atau tulisan (jenis, saiz dan warna), audio (kesan bunyi dan suara), grafik dan animasi yang terdapat dalam perisian multimedia. Rajah 5.6 berikut merupakan ringkasan bagi menerangkan persepsi pelajar berkaitan elemen- elemen tersebut.

**Rajah 5.6:** Rumusan Persepsi Pelajar Berkaitan Kesan Pengintegrasian Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab



*i. Laman Utama*

Temu bual dengan beberapa informan pelajar mendapati paparan yang terkandung dalam skrin adalah menarik minat (informan 2,3,5,6,7). Ini kerana persembahan multimedia pada laman utama mempunyai warna, bunyi, animasi yang membolehkan pelajar tertanya-tanya apakah kandungan pelajaran seterusnya. Grafik yang dimasukkan dalam paparan laman utama (muka permulaan) perisian tersebut bersesuaian dengan minat pelajar zaman sekarang yang suka kepada kelainan dalam proses pembelajaran. Butang `klik` dan `start` (Informan pelajar 6, sekolah 2, Lampiran 3, Baris 108) yang terdapat dalam laman utama tersebut memberi panduan kepada pelajar untuk pergi ke paparan seterusnya sekaligus memudahkan pelajar mengetahui topik dan langkah berikutnya. Berikut adalah persepsi pelajar tentang laman utama perisian yang telah digunakan:

*aa...muka permulaannya memang menarik minat bagi sesiapa yang melihat dan menyebabkan seseorang tersebut ingin mengetahui lebih lagi... (Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 103-106)*

*Yaa..memang perisian multimedia ini menarik minat saya untuk mengikuti pelajaran dengan keistimewaan pada multimedia ini cuma mungkin benda lain boleh ditambahlah.. (Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 78-81)*

*mmm...saya rasa ia memang menarik minat..kerana grafiknya..kerana gambarnya (Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 97-98)*

Kebanyakan informan pelajar (1,2,3,5,6 dan 7) menyatakan paparan yang terkandung dalam laman perisian multimedia adalah mesra pengguna. Mereka mudah melangkah ke paparan seterusnya tanpa banyak panduan daripada guru

kerana butang `klik` adalah mudah difahami fungsinya. Semasa diajukan soalan berkaitan fungsi laman utama, informan menjelaskan:

*yaa...sebab senanglah..untuk kita pergi ke hala tujunya di mana..untuk kita kliknya untuk masuk ke perisian tersebut...(Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 94-96)*

*Ia memang mesra pengguna sebab...kalau orang tengok orang boleh...orang boleh dapat terus macam mana untuk menggunakan perisian ini.(Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 154-156)*

*Ya...saya rasa ia mesra pengguna..(Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 106)*

## *ii. Antara Muka (Interface)*

Bagi elemen antara muka (*interface*) pula, informan 2,3,5,6 dan 7 menyatakan ia menarik minat pelajar kerana terdapat gambar atau grafik, warna yang ceria dan cerah. Berikut adalah persepsi mereka:

*Boleh menarik minat sebab..gambarnya yang menyuruh kita untuk...ingin mengetahui apa yang ada dan selepas itu (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 161-163)*

*Bagi ana ia menarik minat kerana ia mempunyai berbagai-bagai warna..grafik...yang menarik dan berlainan...(Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 125-127)*

Informan pelajar 1 dari sekolah 1 menjelaskan paparan antaramuka menarik kerana terdapat sistem penjelasan yang sistematik berdasarkan turutan, sementara informan 3 pula berpendapai ia adalah mudah dilayari. Berikut adalah komen mereka apabila diajukan soalan tentang elemen tersebut:

*Muka surat...ya...sebab ia dibahagi dengan mengikut urutan tertentu...warnanya....(Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 107-108)  
amat menarik minat saya muka pengantara yang mudah untuk saya layari..(Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 90-91)*

Apabila ditanya sama ada paparan skrin bagi antara muka (*interface*), kebanyakan informan menyatakan ia adalah mesra pengguna. Informan 1, 2, 3 dan 7 menyatakan ia juga bersifat mesra pengguna kerana mudah dilihat, di `klik` dan digunakan di mana pelajar mengetahui untuk pergi ke langkah dan paparan seterusnya. Fungsi elemen-elemen yang terkandung dalam antara muka juga dilihat boleh menjimatkan masa guru dan pelajar semasa menjalani proses pengajaran dan pembelajaran.

*Haa...rasa ingin tahu...haa...boleh..boleh membantu..(Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 166 & 168)*

*Mesra pengguna kerana ..mmm....senang nak klik ..kerana telah ditunjukkan dengan teliti..(Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 130-131)*

*Menarik minat...jimat masa...tak payah nak panjang-panjang.. (Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 125-126)*

Kajian lepas mendapati antara muka (*interface*) bagi pengguna berperanan sebagai medium dalam pembelajaran melalui teknologi multimedia. Antara muka yang berkualiti boleh mengukuhkan pengalaman pembelajaran, meningkatkan tahap ingatan terhadap maklumat yang diterima (Vilamil-Casanova dan Molina, 1996) dalam Deubel (2003), dan berperanan sebagai alat kognitif yang membolehkan pengguna mengawal program dan memerhati perkembangan mereka (Jones et al., 1995) dalam Deubel (2003).

vii. *Teks/ Tulisan (jenis, warna & saiz)*

a. *Jenis teks*

Menurut informan 1,2,3,5,6,7 dan 11 menyatakan jenis teks atau tulisan yang digunakan menurut responden adalah jelas dan memudahkan pemahaman topik yang dipelajari kerana ia adalah ringkas dan dipaparkan menggunakan warna yang berbeza (kontras). Dalam hal ini terdapat informan yang mengatakan:

*Aaa..jenis teks yang digunakan aa...adalah mudah untuk difaham kerana ia ringkas..tak panjang...(Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 133-135)*  
*Yaa..sebab aa...ia digunakan dengan warna yang berbeza dan ia diberi bentuk-bentuk yang lain dan ada bunyi kalau kita tidak faham atau tidak tahu nak menyebutnya bagaimana..(Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 118-121)*

Apabila ditanya kenapa teks boleh menarik minat pelajar, berikut adalah komen informan pelajar 11 dari sekolah 3:

*Sebab warnanya yang kontra dan dengan backgroundnya..berlainan dalam buku teks kan...hitam putih...hitam putih..(Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 176-178)*  
*P&P menggunakan komputer ni memudahkan pelajar dan guru..sebab kalau guru itu menulis dia jadi dia mengalihkan perhatian pelajar untuk melihat ke hadapan (Informan pelajar 11, Sekolah 3, Lampiran 3, Baris 17-20)*

b. *Warna teks*

Kebanyakan informan pelajar (1,2,3,5,6,7,12,13 dan 14) menyatakan warna teks berfungsi membantu mereka memahami kandungan pelajaran dengan mudah kerana beberapa alasan. Informan pelajar 5 dari sekolah 2 menyatakan penggunaan warna teks yang kontras dengan warna latar boleh menonjolkan teks penting yang dipaparkan. Stemler (1997) dalam Deubel (2003) menyarankan penggunaan warna



yang maksimum adalah antara tiga hingga enam warna dalam satu skrin. Warna yang terang perlu digunakan untuk memfokuskan maklumat yang penting dan tulisan yang gelap pada latar belakang yang berwarna neutral. Menurut beliau lagi, penggunaan warna dapat membantu dalam mencapai objektif tertentu dalam penyampaian maklumat. Sementara informan 3 menjelaskan penggunaan warna yang sedemikian rupa boleh merangsang deria pelajar lebih- lebih lagi ia dipaparkan dengan animasi yang menarik memudahkan pelajar menekan butang untuk mengetahui kandungan pelajaran.

*Sebab warnanya yang kontra dan dengan backgroundnya..berlainan dalam buku teks kan...hitam putih...hitam putih..(Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 176-178)*

*Warnanya sesuai....sebab ia menggunakan warna yang kontra...jelas.. Haa...yaaa....boleh nampak dari jauh.. (Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 143-146)*

*aa..warna teks ia memudahkan saya faham kerana ia menggunakan warna yang berbeza- beza dan tidak menggunakan satu warna sahaja.. warna lain tu mungkin menunjukkan perkara penting yang nak disampaikan oleh guru kepada pelajar..(Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 142-148)*

c. *Saiz teks*

Informan (1,2 dan 5,) menjelaskan bahawa saiz teks adalah jelas dan sepadan kerana ia boleh dilihat dari jarak jauh (duduk di belakang). Berikut adalah komen mereka:

*Aaa...mudah..sebab ia tidaklah terlalu kecil dan tidaklah terlalu besar...sebab bentuknya padanlah.. (Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 133-135)*  
*saiz teks ...bolehlah..boleh difahami...boleh nampak jelas... (Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 151-152)*

Walaupun begitu, seramai tiga informan iaitu informan (3,6 dan 7) menyatakan saiz teks perlu diperbesarkan lagi agar ia boleh dilihat dengan jelas oleh pelajar terutamanya yang duduk di bahagian belakang. Berikut adalah komen mereka:

*saiz teks mungkin boleh dibesarkan lagilah.. (Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 117)*

*Saya rasa mungkin boleh dibesarkan sedikit..  
Haa....supaya yang dibelakang boleh nampaklah (Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 151-154)*

*mmm....kalau boleh dibesarkan sikit supaya lebih nampak.. (Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 163-164)*

Dalam hal ini, Mayer (2001, 2009) menjelaskan bagi menghasilkan pembelajaran yang bermakna dalam persekitaran multimedia, pelajar mestilah melalui lima peringkat kognitif iaitu: 1) memilih perkataan yang sesuai, 2) memilih imej yang sesuai, 3) menyusun perkataan- perkataan yang dipilih, 4) menyusun imej yang dipilih, dan 5) mengintegrasikan perwakilan visual dan perwakilan verbal.

#### *iv. Audio (kesan bunyi & suara)*

##### *a. Kesan bunyi*

Bagi elemen audio, kebanyakan informan menyatakan kesan bunyi (*sound effect*) yang terdapat dalam perisian multimedia bahasa Arab adalah menarik minat pelajar kerana ia jelas dan boleh didengar. Ia juga tidak terlalu kuat dan tidak mengganggu pelajaran. Guru juga boleh mengawal bunyi mengikut kesesuaian dan situasi pelajar pada masa pengajaran di dalam bilik darjah (Informan 1,2,3,5,6,7,8,9,11 dan 14), mereka menjelaskan antaranya:

*Err...saya rasa ianya menarik minat... rasa seronoklah.... (Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 156 & 161)*

*Kerana ia tidak..terlalu kuat..dan tidak membosankanlah ..seronok.. (Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 188-189)*

*bagi saya penggunaan sistem bunyi menarik kerana pembelajaran sebelum ini jarang menggunakan bunyi seperti itu..hanya menggunakan suara biasa... (Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 156-159)*

Semasa ditanya kenapa kesan bunyi (*sound effect*) menarik minat pelajar, beberapa informan menyatakan ia boleh menenangkan jiwa dan menghiburkan. Berikut adalah pandangan mereka:

*Macam kita dalam kelas kan..kalau..kita kadang-kadang kan..mungkin kita tengok cikgu selalu sangat...pelajar mungkin bosan...kalau dalam perisian ini kita dapat dengar bunyi..bunyinya...dia boleh menenangkan fikiranlah... (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 119-124)*

*...boleh menghiburkan..mungkin boleh bagi kesan bunyi yang berirama.. (Informan 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 127-128)*

#### *b. Suara*

Bagi pernyataan berkaitan elemen suara dalam perisian multimedia pula, ia adalah menarik minat, jelas dan mudah difahami. Ia boleh membantu pelajar dari segi gaya bacaan yang menampilkan satu kelainan berbanding buku teks (informan 5, sekolah 2). Suara juga berfungsi menguatkan kefahaman pelajar (Informan 6, dari sekolah 2) kerana sebutan yang jelas mudah memahami melalui penggunaan suara lelaki dan perempuan yang digunakan dalam menerangkan jenis- jenis ayat (informan 1 dari sekolah 1). Moreno & Mayer (2000, 1999) menyatakan suara merupakan indikator yang kuat membolehkan komunikasi berlaku antara pelajar

dan bahan pembelajaran. Muatan ingatan kerja seseorang pelajar boleh ditambah melalui integrasi maklumat yang dipersembahkan melalui dua mod sensori audio dan visual. Berikut adalah respon informan ketika dikemukakan soalan berkaitan elemen suara:

*Suara jugak boleh membantu dari segi bacaan.. (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 62)*

*Yaa...sebab ia juga memainkan peranan untuk menyebabkan pelajar cepat faham baik untuk lelaki atau perempuan...  
Yaaa....untuk membantu lebih faham... (Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 155-160)*

Semasa ditanya lanjut kenapa suara boleh mempercepatkan kefahaman, informan 1 dari sekolah 1 menyatakan ia berperanan membantu beliau mendengar sebutan bagi perkataan yang kurang diketahui caranya, manakala informan 3 dari sekolah 1 pula menyatakan beliau boleh meniru sebutan yang betul dan boleh diulang- ulang untuk memantapkan lagi sebutan dalam bahasa Arab, manakala informan 8 dari sekolah 3 pula menyatakan kefahaman yang mantap ini adalah disebabkan oleh ransangan bahan tersebut ke atas telinga pelajar. Mereka menyatakan:

*Memang menarik minat...boleh faham..boleh menolong saya untuk menirulah dengan sebutan yang lebih betul...*

*Kita ulanglah.. (Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 131-135)*

*aa..menarik minat aa minat saya, kerana perisian multimedia, dia mengguna semua deria sekali dalam satu pembelajaran seperti mata, telinga....  
aa..merangsang semua deria (Informan pelajar 8, Sekolah 3, Lampiran 3, Baris 41-45)*

### *viii. Grafik*

Dalam menerangkan elemen grafik pula, kebanyakan informan menyatakan ia adalah menarik dan memainkan peranan penting dalam merangsang deria pelajar Informan 8). Ia dianggap berkesan kerana berfungsi sebagai penerang kepada isi pelajaran yang memudahkan pelajar memahami isi pelajaran yang disampaikan (1,2,3,5,6,7). Selain itu ia juga boleh menarik perhatian pelajar agar menumpukan minda kepada penyampaian pelajaran guru (Informan 9 dan 17) kerana persembahannya yang teratur dan sistematik (Informan pelajar 2 dari Sekolah 1):

*aa..menarik minat aa minat saya, kerana perisian multimedia, dia mengguna semua deria sekali dalam satu pembelajaran seperti mata, telinga....  
aa..merangsang semua deria (Informan pelajar 8, Sekolah 3, Lampiran 3, Baris 41-45)*

*aa..ia akan menggunakan aa macam animasi, audio, grafik aa..macam..untuk menarik perhatian aa pelajar itu sendirilah..aa (Informan 9, Sekolah 3, Lampiran 3, Baris 48-50)*

*grafik yang digunakan memudahkan saya.. memudahkanlah kerana susunannya mungkin lebih teratur ... (Informan pelajar 2, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 183-185)*

Penggunaan grafik sebagai salah satu elemen dalam multimedia menurut Mayer (2009), maklumat dalam bentuk grafik ini akan disalurkan dari punca- punca luar sebagai persembahan multimedia. Apabila persembahan multimedia mengeluarkan maklumat dalam bentuk gambar, ia akan dilihat oleh mata yang terletak dalam ingatan deria (*sensory memory*) dan diproses di dalam saluran visual. Seterusnya maklumat yang berbentuk gambar tadi dihantar ke ingatan bekerja (*working memory*). Hasilnya model bergambar yang terbentuk merupakan output yang merupakan pengetahuan yang terbina di dalam ruangan ingatan bekerja seterusnya

digabung dan dihantar ke ruangan ingatan jangka panjang (*long- term memory*) seseorang.

ix. *Animasi*

Animasi turut memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat pengajaran nahu bahasa Arab. Dalam hal ini, beberapa informan menyatakan ia adalah menarik dan sesuai dengan topik yang diajar (informan 1,3,5,6,7,9 dan 17). Ini kerana ia ada pergerakan yang menyebabkan pelajar tidak mengantuk.

*Haa....memang boleh..boleh menyebabkan pelajar mudah...sebab pergerakan yang dalam perisian ini boleh membantu pelajar untuk mempelajari bahasa Arab.. dengan topik yang dipelajari (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 268-272)*

*Yaa..ia menarik minat dan seronok melihat... bukan saja mendengar tapi dengan animasi.. grafik yang keluar..suara..seronok dan tidak membosankan.. (Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 222-225)*

*aa...perbuatannya yang dilakukan oleh...macam mana ayat itu dikatakan... yaa..memang menarik sebab itu perkara penting menyebabkan pelajar lebih mudah fahamlah.. (Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 198-205)*

Peggunaan elemen ini juga dapat menegaskan lagi maksud perkataan yang hendak disampaikan oleh guru, secara tidak langsung boleh memudahkan proses pengajaran dan menjadikan suasana menyeronokkan dalam bilik darjah. Berikut adalah komen informan semasa ditanya tentang fungsi elemen animasi:

*aaa...animasi..amat menarik dan memudahkan pembelajaran... (Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 161-162)*

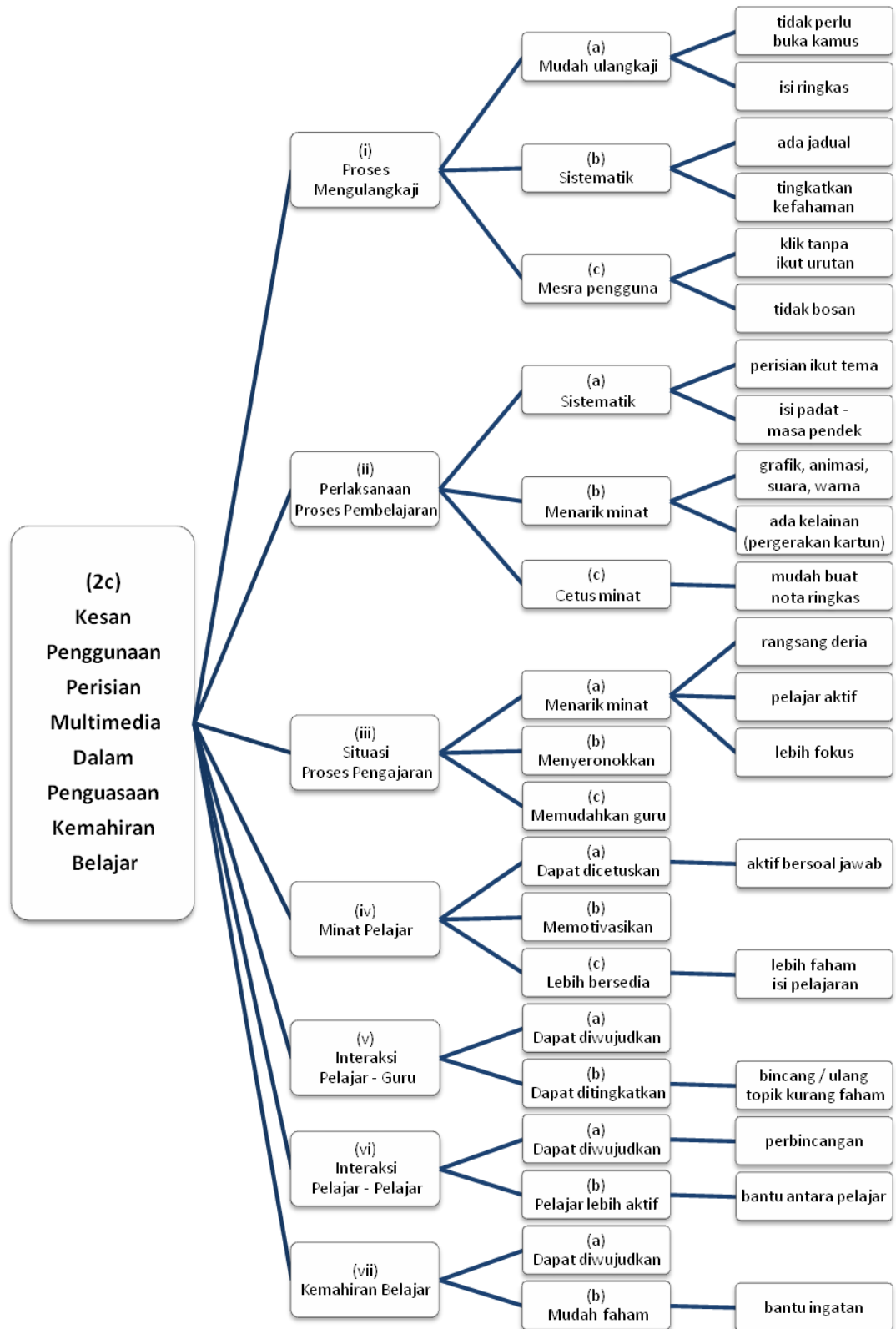
*aaa...kalau pendapat ana dan ana rasa orang lain pun akan setuju dengan pendapat ana sebab ia memang menyeronokkan dan kita pun jarang lihat cikgu guna... kalau ada pun dalam slide show ..powerpoint.... (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 277-281)*

Elemen animasi atau pergerakan dapat mempengaruhi tahap kefahaman pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan pergerakan animasi akan membantu pelajar belajar dengan lebih berkesan kerana usaha membina imej mental boleh dibantu oleh imej- imej yang dipaparkan di skrin komputer ketika pelajar mengikuti sesuatu perisian (Mayer & Anderson, 1991).

**c. Persepsi pelajar terhadap kesan penggunaan perisian multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar**

Sebanyak tujuh komponen telah dibina untuk menerangkan persepsi guru berkaitan kesan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Komponen tersebut ialah penerangan topik, penerangan konsep pelajaran, masa pengajaran, pemahaman pelajar, interaksi guru-pelajar dan interaksi pelajar-pelajar. Rumusan dapatan dijelaskan dalam Rajah 5.7 berikut:

**Rajah 5.7:** Rumusan Persepsi Pelajar Berkaitan Kesan Pengintegrasian Multimedia dalam Penguasaan Kemahiran Belajar





i. *Proses mengulangkaji*

Bagi menjelaskan elemen berkaitan proses mengulangkaji pelajaran, didapati kebanyakan informan pelajar berpendapat penggunaan perisian multimedia dapat memudahkan proses mengulangkaji (Informan pelajar 1,3,5,6,7,13,14,15,16 dan 19). Pelajar tidak perlu membuka kamus kerana isi pelajar ringkas. Dalam hal ini informan 1,6 menjelaskan:

*yaa...memang dapat dipermudahkan ..pelajar tidak akan merasa bosan seperti belajar menggunakan buku teks yang tidak ada bunyi... kurang untuk memahami...kalau tidak faham...err..apa..tidak perlu buka kamus ke... sebab di dalam multimedia ia lebih menekankan dan ia mempunyai animasi yang menunjukkan bagaimana ayat tersebut....mudah untuk difahamilah... (Informan pelajar 1, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 208-215)*

*Melalui perisian multimedia proses mengulangkaji pelajaran itu mudah dilakukan kerana isinya ringkas dan mudah difahami oleh pelajar.. (Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 233-236)*

Menurut informan 1,3 dan 7, penyampaian pengajaran yang sistematik boleh meningkatkan kefahaman mereka kerana terdapat penggunaan grafik dalam bentuk jadual serta animasi yang mudah difahami dan mesra pengguna. Menurut mereka:

*Dengan menggunakan perisian multimedia saya rasa ia dapat meningkatkan kefahaman di mana penerangan guru di dalam kelas melalui buku teks aaa...ia berbentuk teratur dan sistematik kerana ia mempunyai jadual dan .. lebih tersusun..(Informan 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 233-243)*

*Proses mengulangkaji dapat dipermudahkan melalui perisian multimedia ini sebab aa... macam mesra pengguna..dapat memudahkan lagilah untuk mengulang-ulang pelajaran... (Informan 3, Sekolah2, Lampiran 3, Baris 173-176)*

Meskipun proses mengulangkaji dapat dijalankan dengan mudah, menurut informan pelajar 13 dari sekolah 5, bantuan daripada guru masih lagi diperlukan untuk memantapkan lagi kefahaman pelajar. Berikut adalah komen beliau:

*Boleh..tapi saya lebih senang kalau ada bantuan cikgulah..(Informan pelajar 13, Sekolah 5, Lampiran 3, Baris31-32)*

Teknologi multimedia digital digunakan sebagai bahan pembelajaran yang lebih berkesan berbanding media cetak perakam audio kerana persembahan multimedia (visual, audio dan teks) dapat membentuk ingatan yang lebih kuat berbanding penggunaan satu bahan sahaja. Teknologi digital membolehkan ulang tayang yang segera dan tepat di mana ia boleh membantu pelajar untuk sampai ke bahagian tertentu dengan lebih mudah tanpa mengambil masa yang lama (Hanson-Smith, 1999; Thorton & Dudley, 1996).

## *ii. Perlaksanaan proses pembelajaran*

Dalam menjelaskan tentang perlaksanaan proses pembelajaran, didapati beberapa informan menyatakan ia adalah sistematik (informan 3 dari sekolah 1) dan boleh mencetuskan minat mereka di dalam bilik darjah. Menurut informan pelajar 5 dari sekolah 2, ciri penyampaian yang teratur dengan kandungan isi yang padat boleh memendekkan masa pembelajaran beliau. Berikut adalah komen beliau semasa diajukan soalan tentang elemen di atas:

*Ana setuju sebab kalau kita tengok pun sekarang satu sesi tu pun agak panjang...satu period..dan kalau kita guna benda ni...benda ni mungkin kita rasa macam masa jadi pendek sebab guru matapelajaran pun sentiasa berbincang..dan pelajar pun tidak boring...*

*Haa...isinya padat...pelajar pun dapat meringkaskan nota yang mereka dah buat...  
(Informan 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 308-316)*

Informan 7 pula menyatakan proses pengajaran menjadi lebih menarik kerana adanya elemen grafik, animasi, suara dan warna. Informan 1 dari sekolah 1 menjelaskan animasi yang menampilkan pergerakan kartun boleh mencetuskan minat pelajar agar suasana pembelajaran lebih ceria dan seronok. Menurut beliau:

*yaa...disebabkan animasi yang membantu...pergerakan kartun-kartun..warna-warna yang berbeza..audionya..suaranya... (informan 1, Sekolah 1, Lampran 5, Baris 230-232)*

Mayer (2009) dalam kajiannya, banyak memfokuskan kepada kemampuan berkenaan dengan kemampuan spatial. Menurut beliau, kemampuan spatial adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu, mengekalkannya dan memanipulasikan imej yang dilihat melalui pemikirannya. Individu yang berbeza akan memberi kesan yang berbeza yang melibatkan pengetahuan yang terdiri daripada idea-idea dimana pelajar yang mempunyai kecerdasan yang tinggi adalah mampu untuk membina dan membuat gambaran yang sesuai dan sepadan melalui gambar-gambar dan kata-kata yang dipaparkan melalui perisian multimedia.

### *iii. Situasi proses pengajaran*

Semasa ditanya bagi mendapatkan persepsi pelajar tentang situasi proses pengajaran, mereka menyatakan ia menarik, menyeronokkan dan memudahkan ingatan. Pelajar menjadi aktif kerana deria mereka dirangsang dan menyebabkan

mereka lebih fokus kepada proses penyaluran mesej pengajaran. Berikut adalah persepsi mereka:

*Memang...memang proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik sebab berlainan dari yang lainlah.. haa...berlainan... (Informan5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 318-320)*

Menurut Yusup dan Razmah (2006), dengan menggunakan kesemua atribut multimedia seperti visual, animasi, warna, grafik dan audio, pengajaran guru akan menjadi mudah di mana konsep yang disampaikan menjadi jelas meskipun terdapat kelemahan bahasa yang dihadapi oleh seseorang guru itu.

*iv. Minat pelajar*

Minat pelajar dapat dicetuskan dengan adanya proses pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan multimedia. Suasana yang aktif dengan bersoal jawab antara sesama pelajar dan guru berlaku di dalam bilik darjah. Ini secara tidak langsung boleh memotivasikan pelajar dan membolehkan mereka sentiasa bersedia sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan.

Berdasarkan pandangan Mayer (2001, 2009), proses aktif kognitif ini berlaku dalam ingatan kerja yang mempunyai kapasiti yang terbatas. Manakala peringkat permulaan bagi proses aktif kognitif ini ialah pemilihan maklumat yang relevan. Namun, pemilihan maklumat yang relevan bergantung kepada perhatian selektif. Sehubungan itu, apabila teks dan grafik bergerak diselaraskan dengan agen pedagogi yang bernarasi, maka pelajar- pelajar menerima maklumat melalui dua

saluran deria (telinga dan mata) jika dibandingkan dengan satu saluran deria sahaja (mata). Dengan ini pelajar- pelajar boleh mengekalkan kedua-dua teks dan grafik bergerak serta nariasi dalam ingatan kerja pada masa yang sama, seterusnya mengintegrasikannya dengan pengetahuan sedia ada daripada ingatan jangka panjang. Oleh itu pembelajaran berlaku secara optimum dan menyeronokkan. Semasa diajukan soalan, berikut adalah pandangan mereka:

*Memang...memang proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik sebab berlainan dari yang lainlah.. haa...berlainan... (Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 318-320)*

*Haa..bermotivasi...untuk belajarlah..jadi kalau kita faham kita pun akan secara tidak langsung kita pun akan jadi minat dalam bahasa Arab (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 252-250)*

*saya rasa lebih bersedia untuk mengikuti pelajaran dengan elemen-elemen perisian multimedia... (Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 186-189)*

v. *Interaksi pelajar-guru*

Dalam penggunaan perisian multimedia, didapati ia boleh meningkatkan interaksi antara pelajar dan guru. Hal ini boleh dilihat apabila pelajar kelihatan berinteraksi melalui perbincangan dan meminta guru mengulang mana- mana topik yang dirasakan kurang difahami. Beberapa informan pelajar mempunyai pandangan seperti berikut:

*aaa..wujud..saya rasa wujud..mungkin ketika saya menyoal tu guru boleh ulang semula ke topik sebelumnya kalau tak faham ... (Informan 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 191-193)*

*Memang dapat ditingkatkan sebab pelajar tengok dekat multimedia pun dia akan kalau dia confused dia akan tanya cikgu kenapa jadi macam ni..kenapa jadi macam ni...jadi secara tak langsung cikgu pun suka ada pelajar bertanya dengan cikgu...*

*mmm...mungkin jugak...sebab dalam kelas tu ada yang pandai..ada yang tak pandai.. mereka pun saling tolong-menolong ... (Informan 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 338-347)*

*Haa...dapat ditingkatkan kerana ia...guru dan pelajar dapat beriteraksi ...seandainya mereka tidak faham mereka akan bertanya dengan guru.. (Informan pelajar 6, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 258-261)*

vi. *Interaksi pelajar-pelajar*

Bagi aspek interaksi pula, didapati beberapa informan pelajar menyatakan wujud interaksi yang bermakna antara pelajar-pelajar. Ini kerana terdapat perbincangan antara mereka di mana wujud suasana bantu membantu antara satu sama lain menjadikan suasana pembelajaran berlaku secara aktif. Kognitivis melihat pelajar sebagai pencari ilmu yang aktif dalam proses pembelajaran (Yusup dan Razmah , 2006). Proses pembelajaran berlaku apabila pelajar melibatkan diri secara aktif untuk memahami dan mentafsir apa yang dipelajarinya. Proses pendidikan melibatkan penerokaan mental yang aktif untuk membina dan memperkembangkan struktur mental pelajar. Beberapa informan menyatakan persepsi mereka seperti berikut:

*Memang bertindak aktif sebab..seperti yang kita tengok tadi kan..ada...ada bunyi angin..menyebabkan kita rasa sentiasa nak tengok apa yang akan berlaku selepas tu..bila kita dah klik yang mesra pengguna.. (Informan pelajar 5, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 355-359)*

*Yaa...saya dan kawan-kawan boleh bertindak aktif sepanjang masa..untuk bertanya atau pun ...sekiranya tidak faham kawan-kawan dapat menerangkan dengan lebih jelas..(Informan pelajar 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 270-173)*

vii. *Kemahiran belajar*

Semasa ditanya tentang persepsi mereka berkaitan kemahiran belajar, didapati beberapa informan menyatakan wujudnya kemahiran belajar kerana fakta pelajaran mudah difahami dan diingati kerana bentuknya yang ringkas. Perisian multimedia juga berfungsi membantu pelajar mengingat dan menyimpulkan semula apa yang telah diajar oleh guru mereka. Dapatan ini selari dengan pandangan Mayer (2009) dalam prinsip imbalan spatialnya yang menyatakan kemampuan spatial adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu, mengekalkannya dan memanipulasi imej yang dilihat melalui pemikiran seseorang. Menurut beliau lagi, individu yang berbeza akan memberi kesan yang berbeza yang melibatkan pengetahuan yang terdiri daripada idea-idea di mana pelajar yang mempunyai kecerdasan yang tinggi adalah mampu untuk membina dan membuat gambaran yang sesuai dan sepadan melalui gambar-gambar dan kata-kata yang dipaparkan melalui perisian multimedia. Berikut adalah komen mereka:

*aa..kemahiran memang dapat diwujudkan...colour-colour dengan susunan yang sistematik...amat membantulah saya untuk mengingat dan menyimpulkan semula apa yang telah diajar sebelum ni... (Informan pelajar 3, Sekolah 1, Lampiran 3, Baris 205-209)*

*Kemahiran belajar dapat diwujudkan melalui perisian multimedia ..  
Yaa..ia mudah diwujudkan ...dapat diringkaskan ..dapat mudah difahami dan diingati oleh pelajar.. (Informan 7, Sekolah 2, Lampiran 3, Baris 279-285)*

Abdul Razzaq (2008) pula menyentuh topik kajian berkaitan reka bentuk modul kemahiran komunikasi elektronik, menyatakan bahawa teknik pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan pendekatan elektronik mampu mencetus suasana

pengajaran interaktif antara guru dan pelajar . Dengan penampilan elemen gambar, animasi, audio dan visual, proses pengajaran boleh disampaikan dengan mudah dan berkesan.

### **5.3.1.3 Elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah**

Terdapat 15 item berkaitan elemen multimedia digunakan bagi mendapatkan skor pelajar berkaitan keberkesanan elemen multimedia di dalam pengajaran *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* (sila lihat Jadual 5.4). Terdapat 9 item mencatat skor yang tinggi dalam kalangan pelajar dan elemen laman utama yang bersifat mesra pengguna telah mendapat penilaian tertinggi iaitu (M=4.317, SP=.74) disusuli dengan item yang menyatakan ia boleh menarik minat pelajar (M=4.284, SP=.81). Skor bagi item warna teks atau tulisan yang memudahkan pelajar memahami topik *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* mencatat (M=4.282, SP=.77).

Penilaian bagi elemen antara muka (*interface*) yang bersifat mesra pengguna telah merekod catatan (M=4.171, SP=.77) diikuti penyataan jenis teks atau tulisan yang boleh memudahkan pelajar memahami topik yang diajar (M=4.160, SP=.84) seterusnya elemen animasi yang menarik minat mencatat skor (M=4.126, SP=.93). Elemen seterusnya adalah saiz teks yang memudahkan pemahaman tentang topik yang dipelajari dengan catatan min (M=4.112, SP=.85) elemen grafik yang



memudahkan pelajar memahami isi pelajaran dengan rekod min ( $M=4.084$ ,  $SP=.84$ ) diikuti saiz grafik yang memudahkan pelajar memahami isi pelajaran yang mencatat min ( $M=4.083$ ,  $SP=.82$ )

*i. Laman Utama*

Temu bual dengan beberapa informan mendapati paparan yang terkandung dalam skrin adalah menarik minat. Ini kerana persembahan multimedia pada laman utama mempunyai gambar kartun, bunyi yang menarik membolehkan pelajar tertanya-tanya apakah kandungan pelajaran seterusnya. Grafik yang dimasukkan dalam paparan laman utama (muka permulaan) perisian tersebut bersesuaian dengan minat pelajar kerana ia berunsur keanak-anakan seperti kartun. Butang `*klik*` yang terdapat dalam laman utama tersebut memberi panduan kepada pelajar untuk pergi ke paparan seterusnya sekaligus memudahkan pelajar mengetahui topik dan langkah berikutnya.

Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2005), Multimedia membenarkan pengguna lebih aktif dengan menyediakan kemudahan interaktiviti. Pengguna berupaya mengawal isi kandungan yang hendak disampaikan, bila ia dipersembahkan dan bagaimana ia dipersembahkan. Pengguna boleh bergerak atau melompat dari satu topik ke satu topik yang lain ataupun melangkau sesetengah topik yang mungkin kurang diminati atau kurang diperlukan. Menurut mereka lagi, Interaktiviti boleh dilaksanakan dengan menggabungkan kesemua elemen multimedia iaitu teks, grafik, animasi, audio dan video ke dalam satu aplikasi atau program agar program tersebut bertambah interaktif dan berkesan. Laluan pencarian, pautan atau link juga

membolehkan pengguna menjelajah program multimedia tersebut menggunakan pelbagai cara yang berlainan mengikut citarasa mereka sendiri. Berikut adalah persepsi guru tentang laman utama perisian yang telah digunakan:

*“..haa..ye..sebab gambar tu gambar..aa..saya rasa insyaAllah..sebab gambar tu kartun..sebab pelajar ni suka kartun..” (informan 1, Lampiran 2, baris 300)*

*“..aa..iya..sudah tentu (perisian menarik minat pelajar)..sebab di halaman pertama lagi..aa..ada gambar yang menarik...ada bunyi-bunyian ye...mula-mula..aa..bunyi-bunyian itu yang menarik minat pelajar untuk tertanya-tanya apakah.. aa..apakah..haa..haa..yang nak dibelajar seterusnya...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 91,94 dan 97)*

*laman utama menarik minat.. sebab aa..ada gambar cantik, warna menarik.. bila tengok, pelajar rasa ingin tahu apakah kandungan pembentangan seterusnya..ini boleh tarik tumpuan mereka..ada unsur- unsur macam- macam situ..merekapun excited nak terus lagi tengok apakah kandungan skrin- skrin seterusnya...(Informan 3, Lampiran 2, baris 85)*

Kebanyakan informan menyatakan paparan yang terkandung dalam laman perisian multimedia adalah mesra pengguna. Pelajar mudah melangkah ke paparan seterusnya tanpa banyak panduan daripada guru kerana butang `klik` adalah mudah difahami fungsinya oleh pelajar. Semasa diajukan soalan berkaitan fungsi laman utama, informan 1, 2, 3 dan 6 menjelaskan:

*“..bagi saya ok..mesra pengguna”. (Informan 1, Lampiran 2, baris 317 dan 318)*  
*“aa..iya..mesra pengguna...sebab..aa..bahagian er..bahagian..apa...butang yang nak diklik..memang nampak..aa..macam `bold` di situ..bahagian itu perlu diklik untuk seterusnya...haa..haa..boleh terus faham..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 100 dan 106)*

*dia mesra pengguna..sebab pelajar boleh faham dengan menggerakkan mouse..ada hala tuju nak pegi ke mana. pelajar boleh klik suaikan..ada `go`..artinya pelajar tahu kat mana nak pegi, kita tak payah nak bagi arahan banyak- banyak kat mereka..mereka dah tahu kat mana nak pegi..pelajar ni kan*

*kak...lebih banyak tahu dari kita..advanced dia orang ni..lagilah bila guna bahan multimedia macam ni..mereka rasa serasi..sebab ini zaman mereka..mereka ada pengalaman dalam benda- benda ni..(Informan 3, Lampiran 2, baris 90-98)*

*“ya (mesra pengguna)..sebab..diorang tak mengantuk..sebab..bahan*

*bergerak..lagi satu kita lantik budak jadi tukang tekan...sambil dia dengar..dia paham” (Informan 6, Lampiran 2, baris 91)*

ii. *Teks/ Tulisan (jenis, warna & saiz)*

a. *Jenis teks*

Menurut informan 2 (*Lampiran 2, baris 123 dan 126*) dan informan 3 dan 6 (baris 103), jenis teks atau tulisan yang digunakan menurut responden adalah jelas kerana ia boleh dilihat walaupun dari jarak jauh kerana kombinasi warna yang kontras. Penggunaan warna latar dan tulisan yang berlainan akan menonjolkan fungsi teks yang dipaparkan. Jamalludin dan Zaidatun (2005) menjelaskan penggunaan teks menjadi lebih berkesan apabila ia digabungkan dengan elemen-elemen multimedia yang lain. Gabungan penggunaan media serta kombinasi pelbagai warna seterusnya menjanjikan penyampaian maklumat yang lebih menarik, tepat dan menyeluruh.

*“..tulisan yang digunakan jelas..pelajar boleh melihat dengan jelas tulisan yang ada pada skrin..aa..walaupun pada jarak yang jauh..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 123 dan 126)*

*bagi saya teks jelas..pelajar boleh tengok dari jauh kerana ada kombinasi warna yang kontras..warna latar lain, warna tulisan lain..aa..boleh nampak dari jauh..sebab aa..a kalu budak tak nampak.. mereka akan rasa `boring`..mulalah bising bercakap- cakap dengan kawan..sebab mereka tak boleh tumpu..(Informan 3, Lampiran 2, baris 110)*

*“ya..tulisan jelas..penggunaan latar belakang jelas...tak bercampur...jadi budak tak hilang fokus” (Informan 6, Lampiran 2, baris 103)*

*b. Warna teks*

Informan 2 menyatakan penggunaan warna teks yang kontras boleh menonjolkan teks yang dipaparkan. Sementara informan 3 menjelaskan penggunaan warna yang sedemikian rupa boleh merangsang deria pelajar lebih- lebih lagi ia dipaparkan dengan animasi yang menarik memudahkan pelajar menekan butang untuk mengetahui kandungan pelajaran. Razali (1994) menyatakan warna perlu digunakan dengan meluas oleh pengajar di dalam penyediaan bahan- bahan grafik animasi yang bakal digunakan sebagai alat bantu mengajar. Menurut informan 6 (*Lampiran 2, baris 103 dan 108*), teks yang tidak bercampur dengan warna latar (*back ground*) yang ada pada skrin paparan dan ini membolehkan pelajar tidak hilang fokus terhadap konsep pengajaran yang disampaikan.

*“..penggunaan warna teks juga bukan daripada warna yang hampir-hampir sama dengan warna...haa..latar..warna latar belakang..jadi tulisan itu nampak aa..ditonjolkanlah berbanding....aa..warna menonjol dan jelas” (Informan 2, Lampiran 2, baris 128 dan 132)*

*warna tulisan boleh merangsang deria..perkataan dia..dari segi kombinasi `colour`, bila ada beza warna..adalah maksud tu..nak `highlight` kan yang penting..guna warna berbagai- bagaikan..animasi lagi..pelajar ingin pegang..tahu klik sendiri..(Informan 3,Lampiran 2, baris 116 )*

*tulisan..memang menarik..bila..apa tu..background warna yang gelap..tulisan cerah.. memang jelas nampaklah..kalau guna warna tenggelam..tulisan pun tak nampak..kita tak nampak, apatah lagi pelajar..tu kalau guna warna gelap, tak kontras..tapi yang bahan ni memang terang..boleh nampak dari jarak jauh..(Informan 3, Lampiran 2, baris 121)*

c. *Saiz teks*

Saiz teks yang sesuai menurut informan 2 (*Lampiran 2, baris 134*), membolehkan pelajar dapat melihat dengan jelas. Selain itu informan 2 (*Lampiran 2, baris 132*) juga menyatakan warna yang digunakan dalam perisian multimedia tersebut adalah mesra pengguna kerana kelihatan menonjol dan sesuai dengan format skrin. Informan 1 (*Lampiran 2, baris 234*) menyatakan dengan menggunakan perisian multimedia, segala paparan ada di depan mata seperti grafik dan teks, namun begitu menurut informan 3, keberkesanan penggunaan elemen- elemen ini bergantung juga kepada saiz kelas. Bagi kelas yang mempunyai bilangan pelajar yang tidak ramai (kira- kira 30 orang), saiz teks yang digunakan adalah sesuai, tetapi sekiranya kelas yang besar ataupun dewan, ia dilihat kurang sesuai.

*“ya..(saiz tulisan) sesuai dengan format skrin..sama padat” (Informan 6, Lampiran 2, baris 108)*

*“..saiz, pelajar yang duduk di belakang pun boleh melihat...” (Informan 2, Lampiran 2, baris 134)*

*saiz sesuai untuk..kalau kita ajar sekelas..mm..bergantung saiz kelas..boleh..tapi kalau kelas dewan yang besar, pelajar ramai, dua kelas contohnya..yang belakang kurang jelas..kelas saya tu dalam 30 orang..kira oklah, yang akhir sekalipun boleh nampak..sebab mereka boleh jawab bila ditanya..tu kira boleh nampaklah tu...(Informan 3,Lampiran 2, baris 127)*

Kajian yang dijalankan oleh Palmiter dan Elkerton (1991) mendapati pelajar yang belajar melalui teks (perkataan) mempunyai lebih kemampuan untuk membaca dan memahami sesuatu maklumat, menyebabkan mereka mampu mengekod maklumat dalam jangka masa yang lama.

iii. *Antara Muka (Interface)*

Bagi elemen antara muka (*interface*) pula, informan 2 (*Lampiran 2, baris 108 dan 114*) dan informan 3 (*baris 99*) menyatakan ia menarik minat pelajar kerana terdapat rajah, gambar, animasi, warna yang ceria dan cerah. Penampilan berbentuk elektronik menjanjikan kelainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan adanya gambar dan suara yang tidak pernah mereka dengar sebelum ini. Antara muka yang berkualiti boleh mengukuhkan pengalaman pembelajaran, meningkatkan tahap ingatan terhadap maklumat yang diterima (Vilamil-Casanova & Molina, 1996) dalam Deubel (2003), dan berperanan sebagai alat kognitif yang membolehkan pengguna mengawal program dan memerhati perkembangan mereka (Jones et al., 1995) dalam Deubel (2003). Berikut adalah persepsi mereka:

*“..bahagian antaramuka tu juga menarik minat pelajar untuk mengikuti pelajaran yang seterusnya sebab di setiap antara muka tu ada aa..ada rajah-rajah tertentu...yang ada..menarik dan bukan saja hanya ada teks lah disitu...warna jugak menarik minat..warna-warna yang apa..yang ceria..cerah.....mesra pengguna..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 108 - 119)*

*antara muka tu skrin- skrin kan...ya..memang menarik minat pelajar..sebab setiap bahagian ada animasi, gambar bergerak, warna..kalau buku teks biasa nampak hitam je..aa..walaupun ada tambah warna- warna jugak..tapi atas kertas..mereka dah biasa sangat guna buku..bila ubah cara elektronik..dia kandungan buku teks jugak..tapi penampilan lain..yang lain tu lah budak suka..suara lain, gambar lain..cara lain..memang mereka suka kelainan..(Informan 3, Lampiran 2, baris 99)*

Apabila ditanya sama ada paparan skrin bagi antara muka (*interface*), kebanyakan informan menyatakan ia adalah mesra pengguna. Informan 1, 3, 4 dan 6 menyatakan ia juga bersifat mesra pengguna kerana mudah diklik dan pelajar boleh tahu cara untuk pergi ke langkah dan paparan seterusnya.

*“..interface..yaa..yaa..memanglah..mesra pengguna..dia mudah nak klik..”  
(Informan 1, Lampiran 2, baris 320)*

*mesra pengguna..ya..mesra pengguna..macam tadilah kan..senang nak klik-klik..budak- budak tak perlu tanya itu ini..nak ke mana..bila mereka tengok paparan tu, mereka dah tau dah...nak klik yang mana..(Informan 3, Lampiran 2, baris 99-109)*

*.. senang nak di click dan mesra pengguna..(Informan 4, Lampiran 2, baris 154)*

*“ya (mesra pengguna)...budak akan terfikir untuk langkah seterusnya...”  
(Informan 6, Lampiran 2, baris 101)*

#### *iv. Animasi*

Animasi turut memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat pengajaran nahu bahasa Arab. Dalam hal ini, informan 2 menyatakan ia adalah sesuai dengan topik yang diajar kerana tidak terlalu banyak ditampilkan dalam perisian multimedia. Informan 6 pula menyatakan ia sesuai sebab mewakili setiap pecahan topik. Ia juga menarik membolehkan pelajar tidak hilang fokus dan tidak merasa jemu kerana mereka suka kepada suatu pendekatan pengajaran yang baru dan berbeza dengan pengalaman seharian dalam bilik darjah. Mayer (2009) juga dalam teori pembelajaran multimedia berkaitan prinsip ulangan menjelaskan apabila perkataan dipaparkan sebagai ulasan bersuara, pelajar dapat memproses maklumat dengan mudah serta disertai dengan animasi.

*“animasi yang digunakan sesuai...animasi yang tak terlalu banyak.. kalau terlalu banyak tu boleh mengganggu fokus pelajar. Animasi yang terdapat pada aa..perisian multimedia haritu..aa..sangat sesuai..menarik minat dan tak menghilangkan fokus pelajar pada isi kandungan..” (Informan 2, Lampiran 2, baris 182 dan 185)*

*“ya (animasi sesuai dengan topik pelajaran)..sebab itu mewakili tiap pecahan topik” (Informan 6, Lampiran 2, baris 136)*

*“ya (animasi boleh menarik minat pelajar...mereka sukakan sesuatu yang lebih baru dalam P&P” (Informan 6, Lampiran 2, baris 155)*

Menurut informan 3 pula, animasi boleh merangsang minda pelajar untuk meneka maksud yang terkandung dalam ayat yang dibaca khususnya bagi pelajar yang agak lemah dalam penguasaan bahasa Arab. Ini kerana konsep rima yang terdapat dalam fonologi bahasa Arab akan lebih difahami sekiranya ia dijelaskan dengan bantuan animasi pada perkataan tersebut. Bagi pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi, mereka akan dapat mengembangkan konsep sintaksis yang ada dalam nahu bahasa Arab untuk membina ayat yang lebih panjang dan bermakna. Menurut informan 3 dan 4:

*animasi bagus..macam `allazani yajlisani`..lepas tengok tulisan tu, ada gambar bergerak..aa..gambar bergerak tu sama dengan tulisan yang ditulis atas skrin..ada budak yang tak dapat faham `direct`..tapi bila keluar gambar tu.mereka boleh teka apa maksud yang terkandung dalam ayat tu....pelajar boleh agak..menarik pelajar baca, klik, keluar gambar. kalau pelajar bijak mereka boleh panjangkan apa yang difaham..spt: allazani yajlisani talibaani..mereka boleh sambung- sambung ayat tu..sampai jadi ayat yang agak panjang..ada rima- rima di belakang ayat tu lagi bantu mereka memahami maksud dan pandu mereka kalau nak bina ayat...tapi pelajar lemah pulak bila baca kena bantu gambar bergerak sedikit- sedikit dan diselang seli dengan keterangan guru melalui soal jawab..(Informan 3,Lampiran 2, baris163-173)*

*allazi untuk apa..allazani untuk apa..kenapa ada 2 gambar..sebab allazi...sekian..sekian..kalau pendedahan awal..mungkin pelajar tak dapat faham..kalau faham keseluruhan..pelajar bijak boleh kembangkan konsep nahu tu ke luar situasi yang dipelajari..terang..ulang..pelajar fokus dibantu gambar..(Informan 3,Lampiran 2, baris 175)*

*guru kena cangkil kefahaman..itu boleh guna cara soal jawab..pas tu boleh bukak skrin yang dah diterang..nak padankan adakah jawapan pelajar tepat seperti yang dijawab..kalau tak betul sepenuhnya jawapan pelajar..guru boleh tambah dan betulkan melalui penerangan..guru jugak boleh mintak pelajar yang bijak tolong bagi jawapan.. untuk pastikan mereka faham..dan faham lebih dari apa yang dilihat..(Informan 3,Lampiran 2, baris 180)*



*bagi saya grafik dah ok... gambar dalam laut... grafik tu walau bergerak2 tp tak mengganggu pengajaran malah budak rasa lebih seronok dan tertarik.(Informan 4, baris 175)*

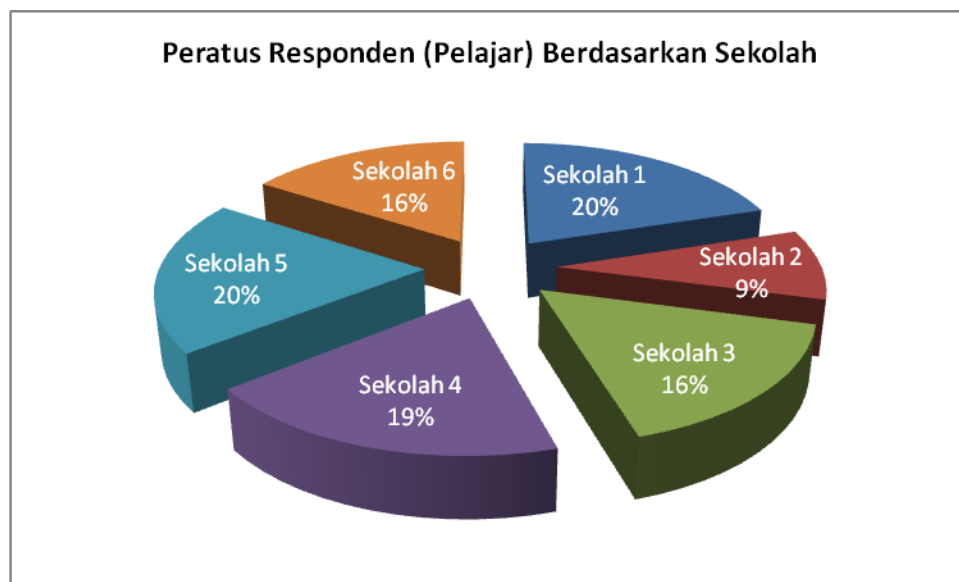
Kajian awal terhadap pembelajaran tatabahasa dengan menggunakan teks dan gambar telahpun menemui secara konsisten, kesan peningkatan **input** yang menyebabkan ingatan yang lebih baik terhadap kosa kata apabila ia (perkataan) dipadankan dengan gambar, satu penemuan yang membawa kepada perkembangan `dual-coding` (Deno, 1968; Paivio, Clark & Lambert, 1988; Paivio & Desrochers, 1979) dalam Plass & Jones (2005) . Dalam beberapa kes, daya ingatan dapat ditingkatkan apabila pembentangan bergambar bagi perkataan tersebut ditunjukkan sebelum pembentangan bertulis (Brown, 1993) dalam Plass & Jones (2005) .

## 5.4 Dapatan Kuantitatif

### 5.4.1 Soal Selidik Pelajar

#### 5.4.1.1 Profil pelajar

**Rajah 5.8 :** Peratusan Bilangan Responden (Pelajar) Berdasarkan Sekolah



Rajah 5.8 di atas menunjukkan bilangan pelajar yang terlibat dalam kajian berkaitan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Sebanyak enam buah Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak terlibat dengan kajian yang dijalankan dengan jumlah keseluruhan 502 pelajar. Terdapat 101 pelajar (20.1%) dari Sekolah 1, manakala Sekolah 2 adalah seramai 45 pelajar bersamaan dengan (9.0%). Bagi sekolah 3 pula, seramai 82 pelajar menjadi responden kajian iaitu sebanyak (16.3%) sementara Sekolah 4 pula seramai 95 pelajar iaitu (18.9%). Sekolah 5 adalah terdiri daripada 99 pelajar bersamaan

(19.7%) manakala Sekolah 6 adalah seramai 80 pelajar dengan peratusan sebanyak (15.9%).

## 5.4.2 Dapatan Soal Selidik Pelajar

### 5.4.2.1 Kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran pembelajaran

#### Bahasa Arab

**Jadual 5.3 :** Min dan Sisihan Piawai bagi persepsi pelajar tentang kesan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab

Bil	Kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab	M	SP
1	Isi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih senang difahami	4.048	.82
2	Gaya pembelajaran adalah lebih berkesan	4.036	.88
3	Saya berasa seronok mengikuti pelajaran bahasa Arab	3.980	.93
4	Saya dapat mengenal pasti fakta penting yang disampaikan oleh guru	3.939	.82
5	Fakta berkaitan <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /Nahu yang disampaikan lebih mudah difahami	3.922	.84
6	Isi pelajaran yang diikuti berkaitan <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> dapat diringkaskan dengan mudah	3.861	.85
7	Saya dapat menghubungkan konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru	3.861	.81
8	Konsep <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /Nahu dapat dirumuskan dengan jelas	3.77	.90
Min keseluruhan : 3.927 Cronbach's Alpha : .904 N : 502			

Secara keseluruhannya persepsi pelajar tentang kesan penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab adalah (M=3.927) dengan kadar min antara (M=3.773, SP=.90) hingga (M=4.048, SP=.82) bagi item 1-8. Keseluruhannya pelajar mempunyai persepsi yang agak positif dalam menyatakan kesan penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab. Penyataan bagi isi pelajaran yang disampaikan oleh guru adalah lebih senang difahami mencatat (M=4.048, SP=.82). Responden juga menyatakan gaya pembelajaran adalah

berkesan dengan catatan min (M=4.036, SP=.88), seterusnya merasa seronok mengikuti pelajaran bahasa Arab iaitu (M=3.980, SP=.93). Pelajar juga boleh mengenal pasti fakta penting yang disampaikan oleh guru (M=3.939, SP=.82) diikuti Fakta berkaitan *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* / nahu yang disampaikan oleh guru lebih mudah difahami dengan catatan (M=3.922, SP=.84).

Bagi pernyataan isi pelajaran yang diikuti dapat diringkaskan dengan mudah merekodkan (M=3.861, SP=.85) manakala kebolehan pelajar mengaitkan konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru (M=3.861, SP=.81). Responden juga menyatakan persepsi mereka kebolehan dalam merumuskan konsep pengajaran dengan jelas (M=3.773, SP=.90)

#### 5.4.2.2 Kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab

Bagi menjelaskan persepsi pelajar tentang kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab adalah seperti dalam Jadual 5.4 berikut:

**Jadual 5.4 :** Min dan Sisihan Piawai bagi persepsi pelajar tentang kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab

Bil	Kesan pengintegrasian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab	Min	SP
1	Laman utama perisian multimedia ini adalah mesra pengguna	4.317	.74
2	Laman utama perisian multimedia ini menarik minat saya untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya	4.284	.81
3	Warna teks/tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami topik <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /nahu yang diajar	4.282	.77
4	Antara muka ( <i>interface</i> ) perisian multimedia ini adalah mesra pengguna	4.171	.77
5	Jenis teks/tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami topik <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /nahu yang diajar	4.160	.84

6	Animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini menarik minat saya	4.126	.93
7	Saiz teks/tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami topik <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /nahu yang diajar	4.112	.85
7	Grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami isi pelajaran	4.084	.84
9	Saiz (jenis) grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami isi pelajaran	4.083	.82
10	Antara muka ( <i>interface</i> ) perisian multimedia ini menarik minat saya untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya	4.073	.84
11	Penggunaan kesan bunyi menarik minat saya untuk belajar <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /nahu.	4.042	.97
12	Animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini sesuai dengan topik pelajaran ini	4.042	.95
13	Penggunaan suara menarik minat saya untuk belajar <i>al-Qawā'id al-ʿArabiyyah</i> /nahu	4.010	.92
14	Suara yang terdapat dalam perisian multimedia ini adalah mudah difahami	3.835	.87
15	Suara yang terdapat dalam perisian multimedia ini adalah jelas didengar	3.753	.99
Min- 4.092 Cronbach`s Alpha- .896 N: 502			

Jadual 5.4 di atas menunjukkan skor min dan sisihan piawai bagi menerangkan persepsi pelajar tentang kesan pengintegrasian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab. Persepsi yang positif telah dicatatkan oleh responden bagi menyatakan pendapat tentang kesan pengintegrasian multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab yang telah merekodkan catatan min keseluruhan (M=4.092). Bagi item paparan Laman Utama perisian multimedia yang mesra pengguna, responden telah menyatakan pandangan mereka dengan skor min (M=4.317, SP=.74), diikuti laman utama perisian yang menarik minat (M=4.284, SP=.81), sementara warna teks atau tulisan yang memudahkan mereka memahami topik *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang diajar merekodkan skor (M=4.282, SP=.77). Pernyataan bagi antara muka (*interface*) adalah mesra pengguna telah merekodkan catatan (M=4.171, SP=.77) diikuti pernyataan jenis teks atau tulisan memudahkan

pelajar memahami topik yang diajar telah mencatat min sebanyak (M=4.160, SP=.84) dan animasi yang menarik minat adalah (M=4.126, SP=.93).

Bagi saiz teks yang memudahkan pemahaman tentang topik yang dipelajari, min yang dicatat adalah (M=4.112, SP=.85) seterusnya item responden juga memberi persepsi yang agak positif tentang grafik yang memudahkan mereka memahami isi pelajaran dengan catatan min (M=4.084, SP=.84) disusuli saiz grafik memudahkan pelajar memahami isi pelajaran (M=4.083, SP=.82) diikuti antara muka adalah menarik minat pelajar (M=4.073, SP=.84). Penggunaan kesan bunyi yang menarik minat yang mencatat (M=4.042, SP=.97), sementara elemen animasi dalam perisian multimedia adalah sesuai dengan topik pelajaran adalah (M=4.042, SP=.95) dan elemen berkaitan penggunaan suara yang boleh menarik minat pelajar telah merekodkan skor (M=4.010, SP=.92), diikuti sementara elemen suara yang mudah difahami merekodkan min sebanyak (M=3.835, SP=.87). Pernyataan tentang penggunaan suara yang jelas didengar telah mencatat skor terendah iaitu (M=3.753, SP=.99).

#### 5.4.2.3 Kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar

**Jadual 5.5 :** Min dan Sisihan Piawai bagi persepsi pelajar tentang kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar

Bil	Kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar	Min	SP
1	Proses pembelajaran lebih menarik	4.251	.79
2	Proses mengulangkaji pelajaran dapat dipermudahkan	4.236	.76
3	Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih teratur (sistematik)	4.173	.74
4	Kemahiran belajar dapat diwujudkan	4.167	.81
5	Perbincangan antara pelajar dengan guru dapat ditingkatkan	4.136	.86
6	Minat pelajar untuk mengikuti pelajaran dapat dicetuskan	4.10	.88
7	Pelajar boleh bertindak aktif sepanjang masa	3.946	.93
Min- 4.144 Cronbach`s Alpha: .906 N : 502			

Kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran berfikir pelajar telah ditinjau dengan menggunakan 7 item. Jadual 5.5 di atas menunjukkan skor min dan sisihan piawai bagi persepsi pelajar bagi item 1-7 tentang kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar. Keseluruhan item menunjukkan catatan min keseluruhan yang tinggi iaitu ( $M=4.144$ ). Bagi pernyataan tentang proses pembelajaran adalah lebih menarik, catatan min adalah sebanyak ( $M=4.251$ ,  $SP=.79$ ), sementara proses mengulangkaji pelajaran dapat dipermudahkan telah mencatat skor ( $M=4.236$ ,  $SP=.76$ ).

Aspek pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih teratur atau sistematik pula merekodkan min ( $M=4.173$ ,  $SP=.74$ ) diikuti pernyataan tentang kemahiran belajar dapat diwujudkan dengan catatan ( $M=4.167$ ,  $SP=.81$ ). Perbincangan antara pelajar dengan guru dapat ditingkatkan pula mendapat skor min sebanyak ( $M=4.136$ ,  $SP=.86$ ) seterusnya minat pelajar untuk mengikuti pelajaran dapat dicetuskan merekodkan ( $M=4.10$ ,  $SP=.88$ ). Item yang mendapat skor min terendah merekodkan catatan min ( $M=3.946$ ,  $SP=.93$ ) adalah pernyataan tentang pelajar yang boleh bertindak aktif sepanjang masa.

## **5.5 Dapatan Pemerhatian**

Bagi instrumen pemerhatian sebanyak lima aspek telah digunakan bagi menilai keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran iaitu persembahan isi pelajaran menggunakan perisian multimedia, interaksi guru-pelajar semasa menggunakan

multimedia, interaksi pelajar-bahan perisian multimedia, interaksi pelajar-pelajar dan adakah terdapat sebarang perubahan keadaan.

#### **5.5.1 Persembahan isi pelajaran menggunakan perisian multimedia**

Bagi aspek persembahan isi pelajaran menggunakan perisian multimedia, didapati guru memulakan sesi pengajaran dan pembelajaran dengan menyoal soalan jenis ingat kembali:

*Apakah yang kamu faham tentang maksud al-Ismu al-Mausul?*

Pelajar menyatakan pendapat mereka tentang konsep *al- Ismu al-Mausul* berdasarkan pengetahuan sedia ada mereka. Seterusnya guru menerangkan konsep *al-Ismu al-Mausul* menggunakan perisian multimedia. Hasil pemerhatian yang dijalankan menunjukkan pelajar menumpukan perhatian pada skrin yang dipaparkan di hadapan mereka. Penyelidik mendapati setiap soalan yang dikemukakan oleh guru mendapat perhatian dan respon yang baik daripada pelajar. Hasil pemerhatian ini kelihatan konsisten dengan Prinsip *Personalization* yang melibatkan dua sub prinsip (Clark dan Mayer, 2003) yang turut konsisten dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2001). Salah satu daripada prinsip tersebut menyatakan pelajar belajar dengan lebih baik apabila didedahkan kepada persembahan yang mempunyai agen pada skrin yang memberi bimbingan dalam bentuk petua, contoh jalan kerja, demonstrasi dan penerangan.



### **5.5.2 Interaksi antara guru dan pelajar semasa menggunakan perisian**

#### **Multimedia**

Pemerhatian yang dijalankan juga mendapati terdapat interaksi yang positif antara guru dan pelajar. Guru memberi arahan serta soalan kepada pelajar untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap konsep pelajaran yang sedang dibincangkan seterusnya memberi penegasan bagi setiap jawapan yang diberikan oleh pelajar. Guru juga menyoal soalan jenis konvergen dan sekiranya terdapat kesamaran kepada pelajar terhadap penyampaian konsep pelajaran, mereka akan mengajukan soalan kepada guru untuk memantapkan lagi kefahaman mereka. Menurut Yusup dan Razmah (2006), pembelajaran boleh ditingkatkan jika disediakan peralatan dan persekitaran yang boleh melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta menggalakkan pelajar membina pengetahuan yang lebih bermakna untuk mereka. Pelajar juga kelihatan lebih bersedia untuk menjawab setiap soalan yang dikemukakan oleh pelajar. Suasana bersoal jawab dan perbincangan ini dilihat sebagai satu bentuk interaksi yang baik antara guru, pelajar dan bahan pengajaran.

### **5.5.3 Interaksi antara pelajar dan bahan (perisian multimedia)**

Bagi mendapatkan maklumat tentang bagaimana interaksi pelajar dengan bahan pengajaran multimedia yang digunakan, didapati guru memberi peluang kepada pelajar berinteraksi dengan bahan multimedia. Guru akan memanggil beberapa pelajar ke hadapan untuk menekan mana- mana butang pilihan yang terdapat

dalam paparan skrin untuk memilih bahagian-bahagian topik yang dikehendaki. Hasil pemerhatian yang dijalankan mendapati pelajar boleh mengakses perisian pengajaran bermultimedia dengan mudah. Semasa proses berinteraksi dengan bahan pengajaran bermultimedia, guru menyoal beberapa soalan jenis divergen dan penilaian dan pelajar cuba menjawab soalan yang dikemukakan oleh guru. Penyelidik mendapati pelajar menjawab soalan yang diajukan sama ada ditentukan atau tidak oleh guru mereka (sukarela). Ausubel (1968) dalam Plass & Jones (2005) menyatakan pendekatan berasaskan multimedia berfungsi menyokong pengintegrasian maklumat yang baru diterima dengan mengaktifkan pengetahuan sedia ada seseorang.

#### **5.5.4 Interaksi sesama pelajar**

Bagi memerhatikan aspek interaksi antara sesama pelajar, penyelidik mendapati wujud suasana perbincangan antara sesama mereka di mana terdapat pelajar yang bertanya kepada rakan apabila timbul kekeliruan dalam pelajaran yang sedang diajar. Pelajar juga diberi peluang untuk saling berinteraksi untuk menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran yang diajar. Mereka juga didapati menyoal soalan jenis fakta dan suasana pengajaran dan pembelajaran kelihatan penuh dengan perbincangan dan soal jawab. Dapatan ini kelihatan konsisten dengan pandangan Horney (1993) yang menjelaskan pola interaksi pelajar di dalam persekitaran pembelajaran multimedia interaktif adalah kompleks dan berbeza-beza di antara satu sama lain. Menurut Brooks, Simutis dan O'niel (1985), ini berlaku disebabkan oleh perbezaan pembelajaran di kalangan individu, iaitu dari segi keupayaan

memproses maklumat dalam dimensi yang berbeza-beza, gaya kognitif, tahap pengetahuan sedia ada dan motivasi. Namun sebilangan penyelidik (Anderson et. al., (1993) pula menyatakan pola interaksi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang melibatkan ciri perisian. Antaranya, rekabentuk pembangunan perisian, rekabentuk antara muka (*interface*), kawalan pengguna (*user control*) dan jenis tugas yang diberikan kepada pelajar.

#### **5.5.5 Terdapat perubahan keadaan**

Penyelidik juga menjalankan pemerhatian untuk memastikan adakah terdapat perubahan keadaan sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan di dalam bilik darjah. Sepanjang proses pemerhatian dijalankan, penyelidik mendapati ada di antara pelajar yang bertanyakan rakan-rakan menggunakan dialek tempatan dan rakan yang bertanya kelihatan mengangguk-anggukkan kepala menandakan bahawa mereka memahami penjelasan daripada rakan mereka.

Terdapat antara pelajar yang menunjukkan mimik muka seronok dan faham semasa mendengar penjelasan daripada rakan mereka. Penjelasan rakan-rakan yang mempunyai persamaan dari segi dialek, umur dan naluri membantu memantapkan kefahaman terutama pelajar yang lemah dalam penguasaan linguistik. Hasil ini turut disokong oleh Pica, Doughty dan Young dan Doughty (1991) dalam Plass & Jones (2005) yang menyatakan keaslian interaksi yang ada pada multimedia, apabila ia di bawah kawalan pelajar, interaksi mimik yang semula jadi, terutamanya apabila seseorang meminta penjelasan, memeriksa

kefahaman atau berusaha untuk mengesahkan atau memahami topik yang sedang dipelajari.

## **5.6 Rumusan**

Kajian yang dijalankan ini adalah untuk meninjau persepsi guru dan pelajar tentang penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Kajian kualitatif telah dijalankan ke atas guru dan pelajar manakala kajian kuantitatif telah dijalankan ke atas pelajar bagi meninjau persepsi mereka tentang penggunaan perisian multimedia serta pengintegrasian perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Bahagian ini akan membincangkan sintesis kualitatif daripada temu bual guru dan pelajar disokong oleh data kuantitatif yang dikumpul daripada pelajar.

### **5.6.1 Persepsi guru dan pelajar terhadap kesan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab**

#### **5.6.1.1 Persepsi guru terhadap kesan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab**

##### ***i. Isi pelajaran***

Dapatan yang diperolehi daripada temu bual bersama guru bagi meninjau persepsi guru berkaitan kesan penggunaan perisian multimedia menjelaskan pelajar boleh

memahami isi pelajaran yang disampaikan melalui penggunaan perisian multimedia kerana konsep penjelasan yang dipersembahkan adalah daripada mudah kepada sukar, konkrit kepada abstrak dan maujud kepada mujarrad. Ia merupakan konsep pembelajaran yang berjaya di mana selaras dengan konsep perkembangan isi pelajaran. Hasil daripada pemerhatian pengajaran juga mendapati pelajar menumpukan perhatian pada skrin yang dipaparkan di hadapan mereka dan didapati setiap soalan yang dikemukakan oleh guru mendapat respon yang baik daripada mereka. Respon yang positif ini menunjukkan pelajar memahami isi pelajaran yang disampaikan di dalam bilik darjah. Dapatan daripada soal selidik yang dijalankan ke atas pelajar juga menunjukkan catatan min yang tinggi iaitu ( $M=4.048$ ,  $SP=.82$ ) di mana mereka menyatakan bahawa isi pelajaran yang disampaikan oleh guru adalah senang difahami. Ini menunjukkan penggunaan perisian multimedia juga berfungsi memantapkan lagi kefahaman pelajar.

## *ii. Fakta pelajaran*

Fakta pelajaran yang disampaikan adalah mudah difahami dan senang diingat. Guru menyatakan penggunaan perisian multimedia memudahkan pelajar memahami topik pengajaran yang disampaikan serta memudahkan mereka mengingat fakta pelajaran yang disampaikan terutama bagi pelajar yang agak lemah dalam pelajaran. Ini dibuktikan apabila pelajar kelihatan yakin dan seronok untuk menjawab soalan yang diajukan oleh guru. Bagi pernyataan ini, pelajar melaporkan bahawa dengan menggunakan perisian multimedia pelajar boleh

mengenal pasti fakta penting yang disampaikan oleh guru apabila perisian multimedia digunakan dalam bilik darjah ( $M=3.939$ ,  $SP=.82$ ).

**iii. *Konsep pengajaran***

Bagi menjelaskan pernyataan ini, guru menyatakan penggunaan perisian multimedia memudahkan pelajar memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru. Ini kerana contoh- contoh yang diterangkan kepada pelajar disertai dengan gambar atau grafik, tambahan pula grafik yang digunakan bersesuaian dengan teks yang dipaparkan. Grafik berfungsi menegaskan kefahaman pelajar dalam konsep yang disampaikan, lebih- lebih lagi apabila ia disertai dengan penjelasan yang menunjukkan pembahagian bilangan (pecahan sub-topik) dalam topik yang diajar yang membolehkan mereka meneka atau mengagak konsep sebenar topik tersebut. Dapatan daripada soal selidik pelajar mendapati pelajar boleh menghubungkan konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru ( $M=3.861$ ,  $SP=.81$ ).

**iv. *Gaya pembelajaran***

Kebanyakan daripada informan bersetuju bahawa konsep pengajaran menggunakan perisian multimedia adalah luwes atau fleksibel. Pelajar boleh mengakses perisian multimedia tanpa mengikut urutan iaitu hanya menekan mana- mana ikon yang dirasakan sesuai dan dirasakan kurang difahami terlebih dahulu diikuti ikon- ikon yang lain, yang dikenali dengan istilah pembelajaran sendiri. Guru bebas memulakan pengajaran seperti memperkenalkan tajuk pelajaran terlebih dahulu dan meminta pelajar menerangkan contoh sebagai set

induksi. Dalam hal ini, informan 6 menegaskan sekiranya jawapan yang diberikan oleh pelajar sama dengan konsep topik yang dipapar pada skrin, maka ini menjadi faktor pencetus motivasi pelajar agar terus berminat untuk mengikuti pelajaran seterusnya.

Semasa menjalankan pemerhatian pengajaran di dalam bilik darjah, didapati pelajar menunjukkan reaksi seronok dan ceria apabila mereka dilibatkan secara aktif di dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kebebasan mereka berinteraksi juga menjadikan suasana tidak tegang dan ini dapat menarik fokus mereka terhadap mesej pengajaran yang disampaikan. Bagi menyokong pernyataan ini, sintesis daripada persepsi pelajar telah merekodkan catatan yang tinggi iaitu ( $M=4.036$ ,  $SP=.88$ ).

**v. *Rumusan konsep***

Kebanyakan informan menyatakan melalui penggunaan multimedia, pelajar boleh `*pick up*` pelajaran yang disampaikan. Keadaan ini membantu pelajar merumus konsep pelajaran yang dipelajari. Ini terbukti apabila mereka boleh menerangkan semula kandungan pelajaran yang diikuti daripada takrif hingga contoh terutamanya bagi pelajar yang lemah apabila diajukan soalan, tetapi ada ketikanya guru perlu memberi penerangan tambahan untuk memantapkan kefahaman mereka. Sementara pelajar yang cerdas pula, kemampuan mereka untuk mengembangkan fungsi ayat yang dipelajari adalah lebih luas.

Isi pelajaran yang disampaikan guru melalui pendekatan pengajaran bermultimedia boleh diringkaskan dengan mudah. Penjelasan tentang isi pelajaran tidak memerlukan penerangan yang banyak kerana di situ terdapat konsep pandang, lihat dan dengar. Apabila pelajar mendengar penjelasan daripada guru disertai dengan melihat gambar dan teks serta elemen- elemen lain (animasi, suara dan warna), mereka boleh mengingat mesej yang disampaikan dengan baik.

Konsep pengajaran juga boleh diringkaskan menurut pandangan informan kerana penerangan pelajaran adalah berdasarkan isi- isi penting sahaja yang ditampilkan melalui carta minda yang ringkas dan padat. Situasi ini dapat menghilangkan rasa jemu di kalangan pelajar kerana aktiviti mental seseorang tidak dapat bekerja terlalu lama dalam satu masa. Perbezaan aras kecerdasan individu juga antara faktor yang boleh mempengaruhi kefahaman pelajar.

Responden pelajar telah menyokong pernyataan ini melalui skor min yang mencatat ( $M=3.773$ ,  $SP=.90$ ). Ini menunjukkan pelajar mampu merumuskan dengan jelas konsep nahu bahasa Arab dengan jelas apabila multimedia digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan.

**vi.     *Ringkasan isi***

Isi pelajaran yang disampaikan guru melalui pendekatan pengajaran bermultimedia boleh diringkaskan dengan mudah. Dalam hal ini menurut informan 1, penjelasan tentang isi pelajaran tidak memerlukan penerangan yang banyak kerana di situ terdapat konsep pandang, lihat dan dengar. Apabila pelajar mendengar penjelasan



daripada guru disertai dengan melihat gambar dan teks serta elemen- elemen lain (animasi, suara dan warna), mereka boleh mengingati mesej yang disampaikan dengan baik. Bagi menyokong hasil dapatan ini, pelajar telah menyatakan persepsi mereka berkaitan pernyataan di atas dengan catatan ( $M=3.861$ ,  $SP=.85$ ).

***vii. Suasana pembelajaran***

Guru juga menyatakan suasana pembelajaran adalah menyeronokkan serta kefahaman pelajar adalah cepat di mana pelajar kelihatan aktif dan bersemangat, tidak mengantuk kerana berlakunya situasi interaktif antara guru pelajar, dengan menekan papan kekunci pada komputer dan dalam masa yang sama mereka boleh mendengar perkataan yang disebut di dalam audio. Semasa menjalankan pemerhatian pengajaran di dalam bilik darjah, pelajar didapati menunjukkan reaksi seronok dan ceria apabila mereka dilibatkan secara aktif di dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kebebasan mereka berinteraksi juga menjadikan suasana tidak terlalu formal dan ini dapat menarik perhatian mereka terhadap fakta pelajaran yang disampaikan. Pelajar juga melaporkan dapatan yang sama di mana mereka berasa seronok mengikuti pengajaran bahasa Arab yang merekodkan ( $M=3.980$ ,  $SP=.934$ ).

### **5.6.2 Persepsi guru dan pelajar terhadap kesan pengintegrasian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab**

#### ***i. Laman Utama***

Laman utama boleh menarik minat pelajar sekiranya ia boleh memaparkan persembahan yang menarik serta mesra pengguna. Ini kerana muka permulaan yang akan pelajar lihat dalam perisian multimedia itu merupakan titik pertama pencetus rasa ingin tahu pelajar tentang kandungan pengajaran seterusnya, lebih-lebih lagi mereka boleh melayari paparan seterusnya dengan mudah tanpa sebarang masalah. Grafik yang dimasukkan dalam paparan laman utama (muka permulaan) perisian tersebut bersesuaian dengan minat pelajar kerana ia berunsur keanak-anakan seperti kartun. Butang `*klik*` yang terdapat dalam laman utama tersebut memberi panduan kepada pelajar untuk pergi ke paparan seterusnya sekaligus memudahkan pelajar mengetahui topik dan langkah berikutnya.

Dalam hal ini guru telah mengutarakan pandangan mereka dengan menyatakan paparan yang terkandung dalam skrin adalah menarik minat dan mesra pengguna. Ini kerana persembahan multimedia pada laman utama mempunyai gambar kartun, bunyi yang menarik membolehkan pelajar tertanya-tanya apakah kandungan pelajaran seterusnya. Bagi skor min yang telah dicatat melalui soal selidik pelajar berkaitan laman utama yang mesra pengguna adalah ( $M=4.317$ ,  $SP=.740$ ) serta menarik minat mereka dengan catatan min ( $M=4.285$ ,  $SP=.81$ ).

**ii. Antara Muka (Interface)**

Bagi elemen antara muka (*interface*) pula, guru menyatakan ia menarik minat pelajar kerana terdapat rajah, gambar, warna yang ceria dan cerah. Ia juga bersifat mesra pengguna kerana mudah diklik dan pelajar boleh pergi ke langkah seterusnya. Catatan min persepsi pelajar bagi elemen ini adalah mesra pengguna ( $M=4.171$ ,  $SP=.77$ ) dan menarik minat ( $M=4.074$ ,  $SP=.84$ ).

**iii. Teks/ Tulisan (jenis, warna dan saiz)**

Teks atau tulisan yang digunakan menurut guru adalah jelas kerana ia boleh dilihat walaupun dari jarak jauh. Ini kerana ia tidak bercampur dengan warna latar (*back ground*) yang ada pada skrin paparan dan ini membolehkan pelajar tidak hilang fokus terhadap konsep pengajaran yang disampaikan. Saiz teks yang sesuai membolehkan pelajar dapat melihat dengan jelas. Selain itu informan juga menyatakan warna yang digunakan dalam perisian multimedia tersebut adalah mesra pengguna kerana kelihatan menonjol dan sesuai dengan format skrin. Pelajar juga menyatakan warna teks boleh memudahkan mereka memahami topik *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*/ nahu yang merekodkan catatan ( $M=4.283$ ,  $SP=.77$ ) diikuti jenis teks ( $M=4.160$ ,  $SP=.84$ ) dan pernyataan berkaitan saiz teks ( $M= 4.12$ ,  $SP=.85$ ).

**iv. Audio (kesan bunyi dan suara)**

Bagi elemen audio, guru menyatakan kesan bunyi (*sound effect*) menarik minat pelajar kerana ia tidak terlalu kuat serta tidak mengganggu pelajaran. Bagi pernyataan berkaitan suara pula adalah menarik minat, jelas dan mudah difahami.

Menurut persepsi informan lagi, pelajar sememangnya suka suatu kelainan seperti mendengar suara yang baru selain suara guru- guru mereka (yang sudah biasa didengar setiap kali proses p&p). Proses mendengar suara yang keluar daripada audio merupakan pengalaman yang berbeza dengan proses p&p biasa kerana ia mempunyai tarikan dan rangsangan kepada deria pelajar. Contohnya apabila audio mengeluarkan suara lelaki, maka ia mewakili makna lelaki dan apabila mengeluarkan suara perempuan, maka ia mewakili makna perempuan.

Dalam meninjau persepsi pelajar terhadap elemen kesan bunyi yang menarik minat, didapati skor min adalah ( $M=4.042$ ,  $SP=.97$ ), sementara elemen suara yang menarik minat adalah ( $M=4.010$ ,  $SP=.92$ ) dan bagi pernyataan suara yang terdapat dalam perisian multimedia mudah difahami ialah ( $M=3.835$ ,  $SP=.87$ ). Bagi menyatakan pandangan pelajar tentang suara yang jelas didengar, didapati skor pelajar adalah ( $M=3.753$ ,  $SP=.99$ ).

#### v. *Grafik/ Gambar*

Dalam menerangkan elemen grafik, informan (guru) menyatakan ia boleh merangsang deria pelajar. Ia dianggap berkesan kerana berfungsi sebagai penerang kepada isi pelajaran yang disampaikan kerana telle (selaras) dengan teks yang dipaparkan sekaligus berfungsi memudahkan penerangan guru serta menyenangkan huraian konsep rumusan. Ini kerana paparan gambar disertai teks dan ayat serta pembinaan peta minda, pecahan dan pembahagian topik dapat ditampilkan dengan jelas bagi memudahkan pelajar memahami pelajaran yang disampaikan khususnya bagi bahagian nahu (*al-Qawā'id al-ʿArabiyyah*) bahasa

Arab. Proses pengajaran dan pembelajaran berlaku dalam keadaan yang tidak terlalu formal dan serius adalah disukai pelajar masa kini yang lahir dan membesar dalam era digital ini.

Bagi dapatan soal selidik yang diperolehi daripada pelajar mencatat min ( $M=4.084$ ,  $SP=.84$ ) di mana pelajar menyatakan grafik yang digunakan memudahkan mereka memahami isi pelajaran sementara pernyataan berkaitan saiz dan jenis grafik turut menjadi faktor yang memudahkan mereka memahami isi pelajaran yang disampaikan dengan skor min ( $M=4.084$ ,  $SP=.82$ ).

#### *vi. Animasi*

Animasi turut memainkan peranan penting dalam penyampaian maklumat pengajaran nahu bahasa Arab. Dalam hal ini, informan (guru) menyatakan ia adalah sesuai dengan topik yang diajar kerana tidak terlalu banyak ditampilkan dalam perisian multimedia serta mewakili setiap pecahan topik. Ia juga menarik membolehkan pelajar tidak hilang fokus dan tidak merasa jemu kerana mereka suka kepada suatu pendekatan pengajaran yang baru dan berbeza dengan pengalaman seharian dalam bilik darjah. Bagi menyokong dapatan ini, dapatan daripada soal selidik pelajar mencatat min ( $M=4.126$ ,  $SP=.93$ ) bagi pernyataan animasi menarik minat mereka sementara pernyataan tentang kesesuaian animasi dengan topik yang dipelajari mencatat min ( $M=4.042$ ,  $SP=.95$ ).

### **5.6.3 Persepsi guru terhadap kesan penggunaan perisian multimedia dalam pedagogi pengajaran bahasa Arab**

Persepsi guru berkaitan kesan penggunaan perisian multimedia terhadap pedagogi pengajaran bahasa Arab dinyatakan melalui beberapa komponen iaitu penerangan topik, penerangan konsep yang kompleks, penerangan konsep pengajaran, masa pengajaran, pemahaman pelajar, respon pelajar dan interaksi guru-pelajar.

#### ***i. Penerangan topik***

Menurut informan, penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab boleh memudahkan proses penerangan tajuk pelajaran kerana guru bebas menggunakan ikon `*klik*` untuk mengulang paparan topik dan sub-topik yang telah ditunjukkan kepada pelajar.

#### ***ii. Penerangan konsep yang kompleks***

Informan 1 memberi pendapat dengan menggunakan perisian multimedia, penerangan konsep yang kompleks juga akan menjadi mudah dan jelas dengan adanya rajah, jadual untuk menunjukkan pecahan topik. Ini boleh membantu memudahkan proses huraian guru serta senang mengolah latihan. Peta minda yang berwarna- warni juga membantu guru dalam menyampaikan maklumat pengajaran.

### ***iii. Penerangan konsep pengajaran***

Informan 1 menyatakan konsep pengajaran dan pembelajaran menggunakan perisian multimedia ini adalah tidak linear (*non-linear*) yang sesuai dengan tahap kebolehan pelajar. Menurut Informan 1 lagi, dalam menerangkan konsep pelajaran yang kompleks dan sukar, perisian multimedia berfungsi menjelaskannya berdasarkan perkembangan isi pelajaran secara kronologi iaitu daripada mudah kepada susah dan daripada rendah kepada tinggi, sesuai dengan aras kognitif pelajar.

Bagi menegaskan pernyataan di atas, informan 2 menjelaskan bahawa dalam perisian tersebut terdapat gambarajah dan jadual berkaitan konsep yang dipelajari. Gambarajah atau peta minda yang berwarna-warni berperanan memudahkan pelajar memahami konsep pelajaran dengan lebih jelas lagi.

Dalam menyatakan pandangan hal ini, informan 6 menjelaskan konsep yang kompleks boleh disampaikan dengan jelas kerana terdapat pecahan dan rumusan topik kepada subtopik menyebabkan huraian dapat dibuat dengan terang serta mudah mengolah latihan. Pelajar boleh mengaitkan pecahan yang dilihat kepada topik yang dilihat di peringkat awal paparan.

### ***iv. Masa pengajaran***

Informan 6 menyatakan masa yang digunakan dalam menyampaikan mesej pengajaran nahu bahasa Arab menggunakan perisian multimedia ini menurut informan dapat disingkatkan kerana penerangan menjadi mudah yang memaparkan

isi penting sahaja antaranya seperti takrif dan contoh- contoh. Informan 2 menjelaskan guru hanya perlu menekan butang untuk pergi ke paparan seterusnya. Penggunaan warna juga memainkan peranan penting dalam memudahkan kefahaman pelajar sekaligus boleh menjimatkan masa pengajaran guru.

**v. *Pemahaman pelajar***

Beberapa informan menyatakan pelajar mudah memahami pelajaran yang disampaikan terutamanya mereka yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah. Melalui penggunaan perisian multimedia, pelajar mudah mengingat fakta pelajaran yang disampaikan. Antara tanda yang menunjukkan pelajar memahami fakta pelajaran ialah pelajar kelihatan seronok untuk menjawab apabila diajukan soalan oleh guru.

**vi. *Respon pelajar***

Temubual yang dijalankan ke atas informan (guru) menunjukkan respon pelajar adalah positif terhadap pengajaran melalui pendekatan multimedia. Pelajar kelihatan aktif dan responsif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Mereka mempunyai keinginan untuk mencuba dan terdapat suasana perbincangan sesama mereka selain meminta guru mengulang bahagian- bahagian yang kurang difahami berkaitan topik yang dipelajari.

**vii. *Interaksi guru-pelajar***

Beberapa informan bersetuju dengan menyatakan wujud respon yang baik di kalangan guru dan pelajar semasa pengajaran dijalankan menggunakan perisian



multimedia. Ini kerana pelajar kelihatan aktif dan masing- masing ingin mencuba berinteraksi dengan guru serta melibatkan diri dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Mereka juga kelihatan ceria dan bersemangat kerana guru dapat mendengar bunyi (suara pelajar) perbincangan dan kadang- kadang meminta guru mengulang penerangan bahagian pelajaran yang dirasakan belum difahami. Hasil pemerhatian yang dijalankan mendapati wujud interaksi yang positif antara guru dan pelajar. Ini kerana setiap soalan yang diajukan mendapat respon yang baik daripada pelajar dan mereka bersedia menjawab soalan dengan sukarela. Pelajar juga didapati mengajukan soalan kepada guru apabila terdapat sebarang fakta yang kurang difahami.

#### ***viii. Interaksi pelajar-pelajar***

Menurut informan 1, terdapat interaksi yang baik antara pelajar sesama rakan. Penggunaan perisian multimedia ini berfungsi menukar situasi p&p yang pasif kepada suasana yang aktif. Ini dapat dilihat melalui pandangan informan 2 yang menjelaskan respon pelajar di dalam bilik darjah yang aktif berbincang dan bertanya-tanya tentang pelajaran sesama rakan. Semasa menjalankan pemerhatian, penyelidik mendapati terdapat interaksi yang memberangsangkan di antara sesama pelajar. Mereka kelihatan berbincang antara satu sama lain dan wujud kolaborasi yang positif antara mereka.

#### **5.6.4 Persepsi pelajar terhadap kesan multimedia dalam penguasaan kemahiran belajar**

##### ***i. Proses mengulangkaji***

Kebanyakan informan pelajar berpendapat penggunaan perisian multimedia dapat memudahkan proses mengulangkaji pelajaran (Informan pelajar 1,3,5,6,7,13,14,15,16 dan 19). Pelajar tidak perlu membuka kamus kerana isi pelajaran ringkas. Menurut informan 1,3 dan 7, penyampaian pengajaran yang sistematik boleh meningkatkan kefahaman mereka kerana terdapat penggunaan grafik dalam bentuk jadual serta animasi yang mudah difahami dan mesra pengguna. Dapatan daripada soal selidik pelajar turut menyokong hasil temu bual di mana skor min keseluruhan bagi tujuh aspek kemahiran belajar menunjukkan catatan min yang tinggi iaitu ( $M=4.144$ ). sementara bagi aspek proses mengulangkaji pelajaran adalah dapat dipermudahkan telah mencatat ( $M=4.236$ ,  $SP=.76$ ). Meskipun proses mengulangkaji dapat dijalankan dengan mudah, menurut informan pelajar 13 dari sekolah 5, bantuan daripada guru masih lagi diperlukan untuk memantapkan lagi kefahaman pelajar.

##### ***ii. Perlaksanaan proses pembelajaran***

Dalam menjelaskan tentang perlaksanaan proses pembelajaran, didapati beberapa informan menyatakan ia adalah sistematik (informan 3 dari sekolah 1) dan boleh mencetuskan minat mereka di dalam bilik darjah. Menurut informan pelajar 5 dari sekolah 2, ciri penyampaian yang teratur dengan kandungan isi yang padat boleh

memendekkan masa pembelajaran beliau. Sementara informan 7 pula menyatakan proses pengajaran menjadi lebih menarik kerana adanya elemen grafik, animasi, suara dan warna. Informan 1 dari sekolah 1 menjelaskan animasi yang menampilkan pergerakan kartun boleh mencetuskan minat pelajar agar suasana pembelajaran lebih ceria dan seronok. Hasil soal selidik ke atas pelajar turut memaparkan min yang tinggi dengan menyatakan pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih teratur atau sistematik yang merekodkan ( $M=4.173$ ,  $SP=.74$ )

### ***iii. Situasi proses pengajaran***

Semasa ditanya bagi mendapatkan persepsi pelajar tentang situasi proses pengajaran, mereka menyatakan ia menarik, menyeronokkan dan memudahkan ingatan. Pelajar menjadi aktif kerana deria mereka dirangsang dan menyebabkan mereka lebih fokus kepada proses penyaluran mesej pengajaran. Dapatan ini turut disokong oleh data soal selidik yang telah dijalankan ke atas pelajar yang menunjukkan min sebanyak ( $M=4.251$ ,  $SP=.79$ ),

### ***iv. Minat pelajar***

Minat pelajar dapat dicetuskan dengan adanya proses pengajaran dan pembelajaran melalui pendekatan multimedia. Suasana yang aktif dengan bersoal jawab antara sesama pelajar dan guru berlaku di dalam bilik darjah. Ini secara tidak langsung boleh memotivasikan pelajar dan membolehkan mereka sentiasa bersedia sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Semasa diajukan

soalan. Bagi aspek minat pelajar, catatan min yang telah direkodkan hasil soal selidik terhadap pelajar menunjukkan catatan ( $M=4.10$ ,  $SP=.88$ ).

**vii. *Interaksi pelajar-guru***

Dalam penggunaan perisian multimedia, didapati ia boleh meningkatkan interaksi antara pelajar dan guru. Hal ini boleh dilihat apabila pelajar kelihatan berinteraksi melalui perbincangan dan meminta guru mengulang mana- mana topik yang dirasakan kurang difahami. Bagi mengukuhkan hasil dapatan ini, soal selidik yang telah dijalankan telah merekodkan min sebanyak ( $M=4.136$ ,  $SP=.86$

**viii. *Interaksi pelajar-pelajar***

Bagi aspek interaksi pula, didapati beberapa informan pelajar menyatakan wujud interaksi yang bermakna antara pelajar-pelajar. Ini kerana terdapat perbincangan antara mereka di mana wujud suasana bantu membantu antara satu sama lain menjadikan suasana pembelajaran berlaku secara aktif. Skor yang diperolehi daripada soal selidik pelajar menunjukkan catatan min ( $M=3.946$ ,  $SP=.93$ ) adalah pernyataan tentang pelajar yang boleh bertindak aktif sepanjang masa.

**ix. *Kemahiran belajar***

Semasa ditanya tentang persepsi mereka berkaitan kemahiran belajar, didapati beberapa informan menyatakan wujudnya kemahiran belajar kerana fakta pelajaran mudah difahami dan diingati kerana bentuknya yang ringkas. Perisian multimedia juga berfungsi membantu pelajar mengingat dan menyimpulkan semula apa yang

telah diajar oleh guru mereka. Bagi menyokong hasil dapatan ini, soal selidik yang telah dijalankan ke atas pelajar telah menunjukkan catatan yang memberangsangkan iaitu ( $M=4.167$ ,  $SP=.81$ ).

Rajah berikut adalah ringkasan bagi persepsi guru dan pelajar berkaitan kesan penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab:





**5.6.5 Elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.**

***i. Laman Utama***

Bagi menjelaskan hasil dapatan berkaitan elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-<sup>c</sup>Arabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah, didapati elemen laman utama yang bersifat mesra pengguna telah mendapat penilaian tertinggi iaitu (M=4.317, SP=.74) dan menarik minat (M=4.284, SP=.81). Hasil temu bual dengan pelajar untuk mendapatkan persepsi mereka berkaitan aspek tersebut menunjukkan minat mereka terhadap paparan elemen tersebut. Seramai lima pelajar menyatakan penggunaan elemen laman utama yang memuatkan warna, bunyi serta animasi yang memberi unsur `tanda tanya` paparan seterusnya. pengurusan grafik di dalamnya mempunyai unsur kelainan berbanding teknik pembelajaran konvensional. Peranan butang yang mesra pengguna dengan hanya `klik` pada pilihan yang dikehendaki, akan memudahkan mereka menerokai paparan seterusnya.

Guru juga mempunyai persepsi yang konsisten dengan skor dan persepsi pelajar. Mereka menyatakan paparan yang terkandung dalam skrin laman utama boleh menarik minat kerana mempunyai gambar kartun, bunyi yang menarik melahirkan rasa ingin tahu pelajar untuk menerokai paparan seterusnya. Grafik yang berbentuk keanak-anakan seperti kartun bersesuaian dengan kehendak pelajar. Butang `klik`



memberi peluang kepada pelajar melayari paparan- paparan seterusnya dengan mudah untuk pergi ke topik- topik yang diingini.

**ii. Teks (*warna, jenis dan saiz*)**

Hasil soal selidik yang dijalankan terhadap pelajar mendapati elemen warna, jenis dan saiz teks dan memberi kesan yang positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Didapati penilaian pelajar terhadap warna teks telah mendapat skor ( $M=4.282$ ,  $SP=.77$ ) diikuti jenis teks ( $M=4.160$ ,  $SP=.84$ ), sementara elemen saiz teks mencatat ( $M=4.112$ ,  $SP=.85$ ). Semasa ditanya berkaitan elemen tersebut kepada pelajar, beberapa orang daripada mereka menyatakan ia jelas dan sepadan serta boleh dilihat walaupun dari jarak yang agak jauh.

Keberkesanan elemen ini disokong oleh hasil temu bual dengan guru di mana mereka menyatakan warna teks yang kontras boleh menonjolkan teks yang dipaparkan. Ia boleh merangsang deria dan tidak menghilangkan fokus pelajar kerana tidak bercampur dengan warna latar (*back ground*) yang terdapat pada paparan skrin. selain itu, jenis teks juga memainkan peranan penting kerana ia kelihatan menyerlah dan jelas dilihat walaupun dari jarak yang jauh, sementara saiz teks menurut pandangan mereka adalah jelas.

**iii. Antara muka (*interface*)**

Elemen antara muka (*interface*) yang bersifat mesra pengguna telah mendapat skor penilaian yang tinggi dalam kalangan pelajar dengan rekod catatan ( $M=4.171$ ,

SP=.77). Temu bual yang dijalankan terhadap pelajar menunjukkan pernyataan yang turut menyokong dapatan di atas. Mereka menjelaskan ia menarik minat kerana terdapat gambar atau grafik serta warna yang ceria dan cerah. Di samping itu menurut mereka, terdapat sistem penjelasan yang sistematik berdasarkan turutan serta mudah dilihat, diklik dan dilayari. Pelajar juga menjelaskan ia boleh menjimatkan masa guru dan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

Semasa diajukan pertanyaan berkaitan elemen antara muka untuk mendapatkan persepsi guru, mereka menyatakan ia dapat menarik minat pelajar kerana terdapat rajah, gambar, animasi serta warna yang ceria dan cerah. Penampilan berbentuk elektronik juga menjanjikan kelainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan adanya gambar dan suara yang tidak pernah mereka lihat dan dengar sebelum ini. Mereka juga menjelaskan antara muka dalam perisian multimedia adalah mesra pengguna kerana ia mudah diklik dan pelajar boleh tahu untuk pergi ke langkah dan paparan seterusnya.

Hasil ini adalah konsisten dengan persepsi guru apabila ditemu bual dengan menjelaskan bahawa antara muka (*interface*) menarik minat kerana terdapat rajah, gambar, animasi serta warna yang ceria dan cerah. Menurut mereka lagi, penampilan berbentuk elektronik menjanjikan kelainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran kerana ada gambar dan suara yang tidak pernah mereka lihat dan dengar sebelum ini.

*iv. Animasi*

Animasi juga mencatat penilaian tinggi dalam kalangan pelajar semasa menjawab soalan soalan selidik yang diedarkan. Didapati elemen ini yang menarik minat mencatat skor ( $M=4.126$ ,  $SP=.93$ ). Hasil ini kelihatan konsisten dengan persepsi pelajar semasa dijalankan temu bual ke atas mereka. Terdapat beberapa pelajar menyatakan dengan adanya animasi, pelajar tidak berasa mengantuk, ia juga boleh menegaskan lagi maksud perkataan yang hendak disampaikan oleh guru secara tidak langsung memudahkan proses pengajaran dan menjadikan suasana menyeronokkan.

Dalam menyatakan aspek ini, guru mempunyai persepsi yang tersendiri dengan menjelaskan elemen ini sesuai dengan topik yang diajar kerana tidak terlalu banyak ditampilkan dalam perisian multimedia dan berfungsi mewakili pecahan topik. Ia kelihatan menarik dan tidak menghilangkan fokus serta tidak menjemukan. Ini kerana pelajar suka kepada sesuatu pendekatan pengajaran yang baru dan berbeza dengan pengalaman seharian di dalam bilik darjah.

## **BAB KEENAM**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Kajian yang dijalankan ini adalah untuk meninjau persepsi guru dan pelajar tentang penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Arab. Kajian kualitatif telah dijalankan ke atas guru dan pelajar manakala kajian kuantitatif telah dijalankan ke atas pelajar bagi persepsi mereka tentang kesan penggunaan perisian multimedia serta kesan pengintegrasian perisian multimedia dalam pengajaran bahasa Arab.

Penggunaan multimedia memberi kesan yang positif dalam pengajaran bahasa Arab di mana ia dapat memantapkan kefahaman, mengukuhkan ingatan serta berlaku proses ransangan deria yang aktif menjadikan situasi pengajaran dan pembelajaran bermakna terutamanya bagi pelajar yang mempunyai aras kecekapan linguistik yang rendah. Situasi ini adalah penting kerana hasil pembelajaran terakhir yang perlu dicapai oleh pelajar adalah kemampuan mereka membentuk satu rumusan konsep yang mudah dan ringkas di dalam mental serta boleh menghubungkan konsep tersebut ke dalam situasi yang berlainan agar dapat diterjemahkan sebagai satu *output* yang mudah difahami.

Gaya pengajaran dan pembelajaran yang fleksibel dan terkini memberi ruang kepada interaksi yang bermakna antara guru, pelajar dan bahan di dalam bilik darjah. Ini menjadikan suasana penyampaian dan penerimaan mesej pengajaran berjalan dengan aktif, bebas tanpa sebarang tekanan. Penampilan situasi interaktif ini bersesuaian dengan naluri pelajar masa kini tanpa sebarang tekanan. Perasaan seronok dan ceria semasa proses pengajaran dan pembelajaran secara tidak langsung menjadi pencetus motivasi pelajar menjadikan aktiviti minda mereka sentiasa bertindak aktif sepanjang masa.

Melalui penggunaan media, penyampaian pengetahuan dan maklumat adalah secara berstruktur iaitu daripada konkrit ke abstrak. Pelajar lebih mudah memahami tulisan komputer atau visual komputer merapatkan jurang antara konsep konkrit dan konsep abstrak. Hasil ini konsisten dengan pandangan Park dan Hannafin (1993) pula menyatakan maklumat yang berperingkat- peringkat dalam pembelajaran menggunakan multimedia adalah untuk menyediakan pelbagai aras kesukaran dan untuk menyediakan kepelbagaian dalam pengetahuan sedia ada yang berkaitan.

Penggunaan elemen laman utama, antara muka (*interface*), teks atau tulisan, audio, grafik dan animasi mampu menjelaskan lagi maklumat yang disampaikan oleh guru agam pembelajaran yang bermakna boleh berlaku di dalam bilik darjah. Elemen laman utama dan antara muka yang bersifat mesra pengguna menarik minat pelajar kerana ia mudah diakses walaupun tanpa bantuan guru. Penggunaan jenis, saiz dan warna teks yang sesuai boleh membantu mempercepatkan proses

penyaluran mesej ke dalam ingatan jangka panjang pelajar kerana ia boleh menonjolkan dan menyerlahkan mesej penting yang hendak disampaikan.

Elemen audio yang terdiri daripada kesan bunyi dan suara adalah jelas dan sesuai dengan tema pengajaran dapat memudah dan memantapkan kefahaman pelajar kerana ia menampilkan teknik yang berbeza dengan pengalaman pembelajaran pelajar yang lepas. Konsep pengulangan di dalam elemen suara ini juga dapat digunakan oleh pelajar untuk memantapkan pemahaman mereka. Selain itu ransangan pendengaran dapat ditingkatkan sehingga mewujudkan perasaan tenang dan tenteram di dalam jiwa pelajar di dalam bilik darjah. Begitu juga dengan kesan grafik, animasi dan warna juga boleh memberi kesan yang mantap dalam menggiatkan aktiviti mental pelajar.

Penggunaan peta minda, jadual, pecahan topik memudahkan penerangan guru kerana ia berstruktur dan sistematik. Suasana ini boleh menarik fokus pelajar untuk terus berfikir secara aktif. Sementara animasi berfungsi memudahkan proses pembelajaran kerana ia tidak terlalu banyak dan bersesuaian untuk menonjolkan fakta penting. Selain itu animasi juga berperanan memaparkan bentuk rima yang terdapat dalam tatabahasa Arab dan ini membantu pelajar membentuk perkaitan antara perkataan dan ayat didalam minde mereka. Elemen warna yang dikombinasikan ke dalam komponen- komponen integrasi multimedia tersebut boleh meninggalkan kesan ingatan yang baik di dalam mental pelajar kerana penggunaan unsur yang kontras sehingga menyerlahkan fakta penting yang hendak disampaikan oleh guru.

Kesan penggunaan perisian multimedia terhadap pedagogi pengajaran bahasa Arab dinyatakan melalui beberapa komponen iaitu penerangan topik, penerangan konsep yang kompleks, penerangan konsep pengajaran, masa pengajaran, pemahaman pelajar, respon pelajar dan interaksi guru-pelajar. Penggunaan perisian ini juga memudahkan proses penerangan tajuk pelajaran kerana ia menepati konsep perkembangan isi pelajaran serta terdapat konsep pengulangan. Paparan rumusan konsep yang jelas memudahkan pelajar meringkaskan isi pelajaran yang dipelajari dalam jangka masa yang singkat. Ia juga didapati dapat memberi kesan yang mendalam dalam membantu ingatan bekerja terutamanya kepada pelajar yang lemah dalam penguasaan bahasa. Interaksi antara guru, pelajar dan bahan dapat ditingkatkan melalui perbincangan, soal jawab kepada guru dan sesama rakan. Ini menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran berlaku secara bermakna dan menukar suasana kelas yang pasif menjadi aktif, ceria dan menyeronokkan.

Perlaksanaan proses pembelajaran dan mengulangkaji pelajaran adalah mudah dan sistematik dan pelajar bebas memilih mana-mana bahagian yang dikehendaki. Situasi pembelajaran adalah menyeronokkan dan pelajar sentiasa bersedia kerana wujud motivasi intrinsik dalam jiwa mereka. Pelajar boleh berinteraksi secara aktif bermakna dengan guru dan bahan pengajaran melalui persekitaran pembelajaran bermultimedia. Selain itu kemahiran belajar dapat diwujudkan kerana bahan tersebut boleh membantu ingatan pelajar untuk mudah memahami kandungan pelajaran yang disampaikan oleh guru di dalam bilik darjah.

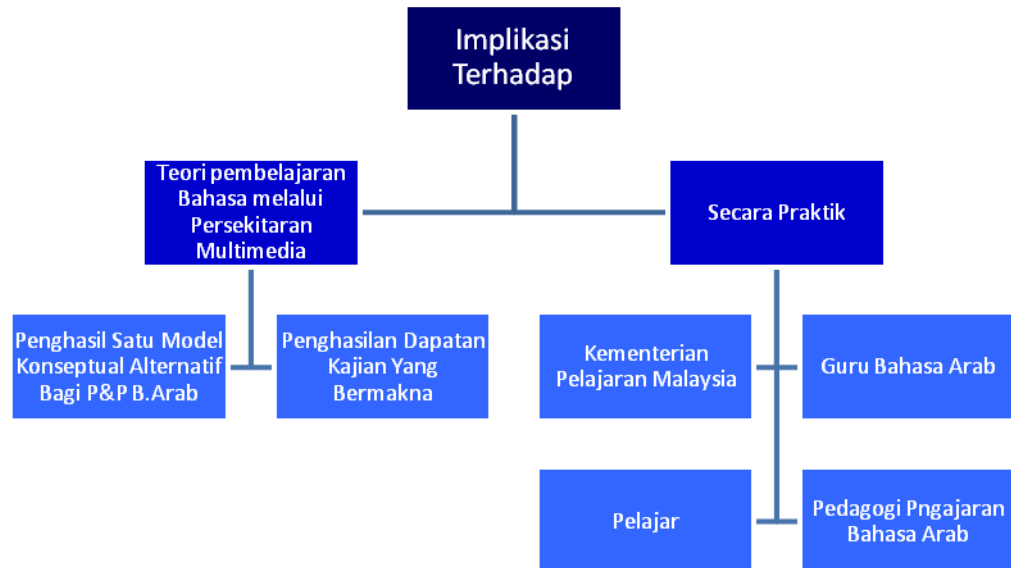
Elemen multimedia yang berkesan dalam pengajaran *al-Qawā'id al-ʿArabiyyah* yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah adalah laman utama, antara muka (*interface*), teks dan animasi. Laman utama yang bersifat mesra pengguna sangat penting kerana terdapat kombinasi warna, bunyi dan animasi yang berperanan mencetuskan perasaan ingin tahu pengguna. Kelainan yang ditampilkan melalui persembahan multimedia interaktif yang menyediakan bar navigasi membolehkan pengguna melayari persembahan pengajaran dengan mudah dan terarah.

Penggunaan teks atau tulisan memainkan peranan yang besar dan mendatangkan kesan yang positif dalam pengajaran dan pembelajaran. Gabungan warna, jenis dan saiz yang sesuai mampu menarik perhatian pengguna kerana ia boleh mengekalkan fokus serta merangsang deria. Antara muka yang dimuatkan dengan grafik yang sesuai, warna yang cerah dan ceria dalam perisian multimedia interaktif menjadikan sistem penjelasan sistematik dan teratur serta mampu merangsang penglihatan serta menjimatkan masa. Kelainan yang dipaparkan dalam persembahan elektronik menjanjikan suasana pengajaran dan pembelajaran membawa pengguna seolah-olah berada dalam dunia yang sebenar.



## 6.2 Implikasi

**Rajah 6.1:** Rumusan Implikasi Kajian

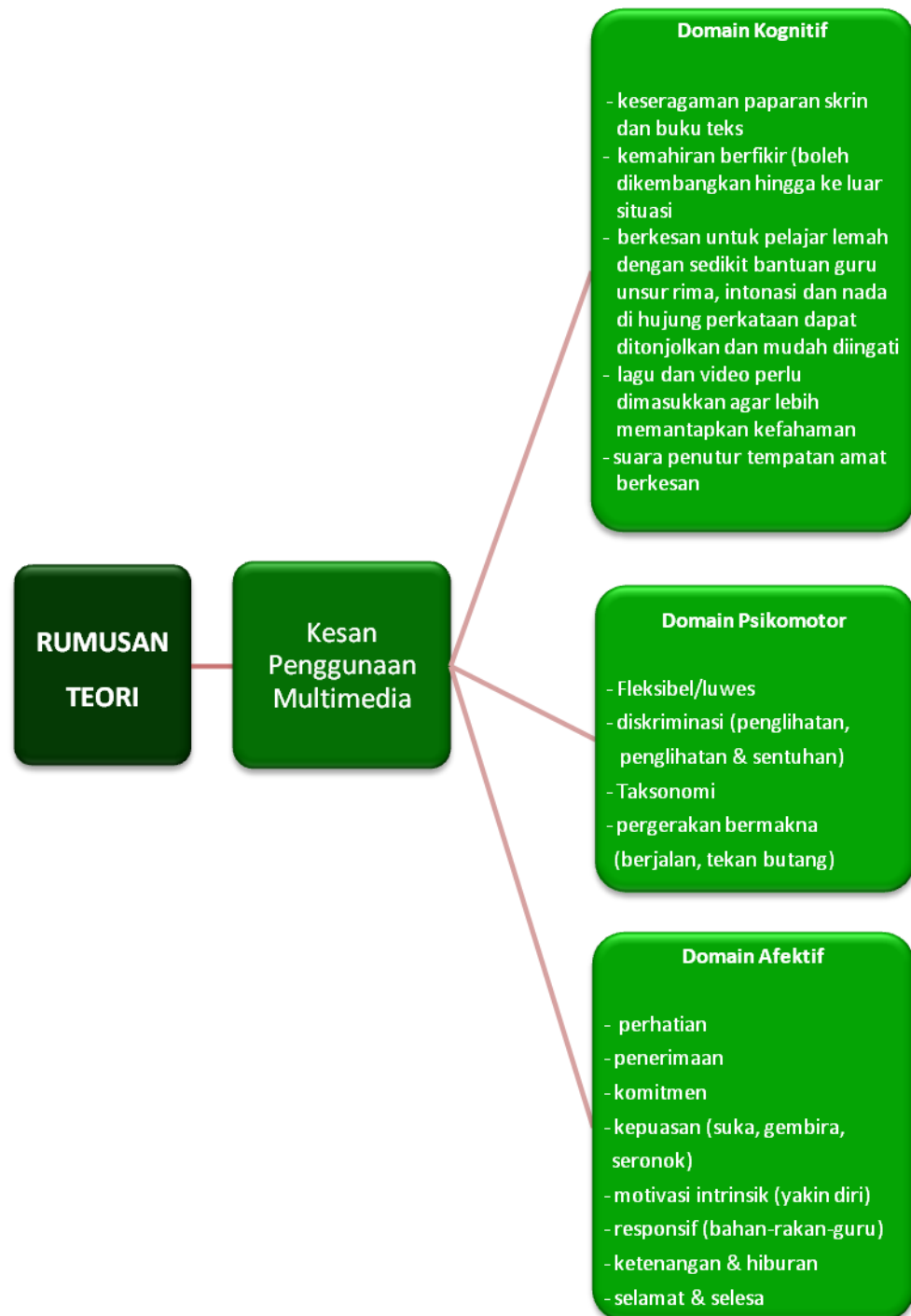


Hasil kajian yang dijalankan memberi implikasi dan sumbangan yang penting terhadap teori pembelajaran bahasa melalui persekitaran multimedia dengan penghasilan satu model konseptual alternatif bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab serta penghasilan dapatan kajian yang bermakna. Selain itu kajian ini juga memberi implikasi secara praktik terhadap Kementerian Pelajaran Malaysia, guru Bahasa Arab, pelajar serta pedagogi pengajaran Bahasa Arab.

## 6.2.1 Implikasi Kepada Teori Pembelajaran Bahasa Melalui Persekitaran Multimedia

### 6.2.1.1 Penghasilan satu Model Konseptual Alternatif bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab

**Rajah 6.2 :** Model Konseptual Alternatif Bagi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab



Rajah 6.2 di atas menjelaskan model konseptual alternatif bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab. Hasil kajian ini menyokong pandangan Mayer (2009) berkaitan teori kognitif pembelajaran Multimedia yang menyatakan pelajar dapat belajar dengan lebih baik dan berkesan sekiranya pelbagai elemen media digunakan semasa proses penyaluran maklumat pelajaran melalui persembahan teks serta pengurusan grafik yang statik ataupun berbentuk dinamik. Beberapa prinsip dalam pembelajaran multimedia (Mayer, 2001) juga terjawab apabila ia bertepatan dengan hasil kajian ini seperti 1) prinsip imbangan spatial, 2) prinsip imbangan masa, 3) prinsip modaliti, 4) prinsip perbezaan individu dan 5) prinsip pengulangan. Ia juga kelihatan selari dengan Teori Kognitivisme Penggunaan Media oleh (Bruner, 1968, 1966, Keller 1983, Miller 1956 dan Gagne, 1979) yang menjelaskan penggunaan media menyebabkan 1) kecenderungan belajar, 2) penglibatan aktif pelajar 3) penstrukturan pengetahuan dan maklumat yang disampaikan serta 4) organisasi maklumat.

Selain itu kajian yang dijalankan ini mendapati perisian multimedia melalui integrasi pelbagai elemen membolehkan suasana pembelajaran berlaku dalam situasi atau konteks yang menggambarkan `dunia yang sebenar` serta berfungsi membina pengetahuan melalui interpretasi pelajar sendiri selain wujudnya kolaborasi dan perbincangan yang positif di dalam bilik darjah. Hasil ini adalah konsisten dengan Teori Konstruktivisme oleh Jonassen et. al., (1995). Justeru, model alternatif konseptual bahan bantu mengajar multimedia interaktif yang dibentuk dalam kajian ini merangkumi unsur- unsur yang terdapat dalam teori dan

prinsip pembelajaran multimedia, Teori Kognitivisme Penggunaan Media serta Teori Konstruktivisme.

Model Alternatif Bagi P&P B.Arab yang dihasilkan dalam kajian ini merupakan nilai tambah bagi penggunaan bahan bantu mengajar mata pelajaran bahasa Arab untuk memudahkan guru- guru menyampaikan konsep pelajaran kepada pelajar dengan cara yang lebih berkesan dan bermakna. Justeru penghasilan model alternatif ini diharap dapat meningkatkan lagi keinginan dan kefahaman para pelajar dalam pembelajaran sekaligus diharap dapat meningkatkan prestasi mereka dalam penguasaan Bahasa Arab.

#### **6.2.1.2 Penghasilan dapatan kajian yang bermakna**

Selain daripada elemen- elemen oleh teori asal, hasil kajian mendapati beberapa aspek baru secara khusus berkaitan kesan penggunaan perisian multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab. Dapatan tambahan yang dihasilkan dalam kajian ini menjelaskan kesan penggunaan perisian multimedia interaktif dalam tiga domain iaitu domain kognitif, psikomotor dan afektif.

##### **i) Domain Kognitif**

- a. Dapatan kajian ini menunjukkan dengan jelas bahawa penggunaan perisian multimedia interaktif mampu membina pengetahuan dalam mengkatagori dan menstrukturkan fakta di samping memudahkan pemahaman dengan adanya ringkasan topik dalam mengemukakan konsep dan menerangkan

makna kerana ia dapat menegaskan lagi kefahaman pelajar. Persembahan yang mempunyai kesinambungan pelbagai elemen dalam multimedia dapat mewujudkan kemahiran berfikir serta memantapkan pengetahuan sedia ada, sekaligus dapat menjimatkan masa. Minda pelajar dapat berfungsi secara aktif dengan paparan yang dipersembahkan secara kronologi dan teratur di samping tercetusnya persoalan secara tidak langsung menghidupkan interaksi pelbagai hala hasil daripada persembahan berbentuk interaktif ini. Oleh itu penggunaan multimedia dapat meningkatkan tumpuan dalam kalangan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan.

- b. Selain daripada elemen- elemen yang terdapat dalam teori asal, kajian ini telah menghasilkan penemuan baru secara khusus bagi domain kognitif untuk mata pelajaran Bahasa Arab seperti dalam Rajah 6.2 di atas. Penguasaan seseorang dalam memahami fungsi bahasa dalam konteks Bahasa Arab sebagai bahasa kedua di negara ini memerlukan pemahaman yang jelas dan terperinci dalam aspek fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Kemahiran berfikir boleh dikembangkan hingga ke luar situasi di mana ia merupakan proses yang sangat penting dalam menguasai Bahasa Arab. Proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingati kerana wujud keseragaman dan kesinambungan antara paparan skrin dan kandungan buku teks. Ini dapat membantu pelajar menerima maklumat pelajaran dengan lebih mudah terutama mereka yang mempunyai kemampuan linguistik yang rendah dalam proses pembinaan

ayat. Meskipun begitu, guru perlu memberi sedikit bimbingan dan bantuan kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan rendah ini agar pemahaman mereka lebih mantap dan terarah.

- c. Satu perkara yang perlu diambil kira oleh pereka bentuk multimedia pengajaran dan pembelajaran bahasa ialah keselarasan bahan yang dibuat dengan buku teks dan sukatan pelajaran. Oleh itu dalam mereka bentuk perisian bahan multimedia bagi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab dan sukatan pelajaran tidak boleh dipandang ringan. Perkara ini perlu diberi keutamaan kerana kecekapan bahasa pelajar adalah pelbagai. Pihak penggubal buku teks di Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) telah menjalankan kajian dan pemurnian yang terperinci semasa menggubal sukatan pelajaran agar ia menepati kebolehan setiap individu.
- d. Bahasa Arab adalah bahasa al-Quran yang merupakan mukjizat yang tidak boleh ditandingi oleh mana- mana bahasa. Kekayaan, keindahan dan kesenian gaya bahasanya cukup menarik perhatian sesiapa sahaja yang mendengar ataupun menuturkannya. Ia seolah- oleh jalinan perkataan yang boleh membentuk bunyi serta intonasi yang sekata dan harmoni seperti sebuah sajak. Irama yang halus dan mempunyai lafaz yang ringkas dan maksud yang lengkap dan sempurna lebih mudah untuk difahami kerana ia mempunyai satu alunan irama yg sama rimanya pada akhir perkataan. Penggunaan multimedia interaktif dengan integrasi elemen yang ada di dalamnya mampu menonjolkan aspek penting berkaitan alunan rima dan

irama yang terkandung dalam perkataan dan frasa Bahasa Arab dan boleh difahami dengan cepat dan berkesan.

- e. Hasil tambah seterusnya adalah penggunaan suara penceritaan bagi menegaskan lagi kefahaman terhadap aspek yang dipelajari dalam Bahasa Arab yang menggunakan suara penutur tempatan (*native speaker*) yang dapat berkomunikasi dengan fasih dan lancar dalam Bahasa Arab adalah amat sesuai dalam mempelajari bahasa ini. ia akan menjadi lebih berkesan dengan syarat tidak dipengaruhi oleh dialek (slanga) kenegerian. Ini kerana kelainan suara penutur (bukan suara guru merek sendiri) yang dimasukkan ke dalam perisian tersebut dapat mengukuhkan minat pelajar. Satu aspek yang mampu memantapkan kefahaman dan ingatan seseorang adalah perbezaan suara antara lelaki dan perempuan yang ditampilkan dalam elemen audio. Suara adalah unsur yang sangat penting untuk ditonjolkan bagi membezakan kedudukan dan maksud perkataan atau frasa ayat sama ada ditujukan kepada lelaki atau perempuan, seorang, dua orang ataupun ramai.

## **ii. Domain Psikomotor**

- a. Dapatan kajian telah mengenal pasti bahawa unsur nyanyian di dalam sistem audio bagi multimedia mampu merangsang psikomotor seseorang serta meningkatkan fungsi deria terutama apabila seseorang mengeluarkan suara serta pergerakan yang bermakna semasa menyanyikan lagu berkaitan perkataan atau frasa penting yang diterima. Deria pendengaran juga dapat

diaktifkan dengan adanya lantunan melodi lagu yang diiringi muzik yang membentuk bunyi- bunyi yang harmoni selaras dengan pendengaran seseorang.

- b. Implikasi berdasarkan hasil yang ditemui dalam kajian ini juga menunjukkan pentingnya integrasi elemen multimedia dalam merangsang deria pendengaran dan sentuhan. Pergerakan yang bermakna berlaku melalui aktiviti berjalan dan menekan butang selain kolaborasi sesama rakan dan guru. Bentuk penyediaan laman utama yang fleksibel dan luwes amat memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran berlaku kerana ia memberi kebebasan kepada pengguna untuk memilih bahagian yang dikehendaki tanpa terikat dengan turutan nombor atau aktiviti.

### **iii. Domain Afektif**

- a. Bagi domain afektif, kajian ini telah menemui beberapa dapatan yang khusus selain daripada aspek yang terdapat dalam teori-teori di atas. Kandungan pelajaran yang dipersembahkan secara elektronik yang dinamik boleh menarik perhatian dan tumpuan pelajar. Ini kerana mereka sering didedahkan dengan penggunaan buku teks yang berbentuk statik sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran. Pengiktirafan berlaku apabila mereka merasa dihargai semasa diminta tampil ke hadapan untuk berinteraksi dengan bahan multimedia interaktif. Ia menyediakan satu suasana yang mesra pengguna, luwes dan bebas dengan suasana yang menyeronokkan menjadikan pelajar merasa puas, gembira dan ceria.



- b. Aspek baru yang ditemui dalam kajian ini adalah perasaan harmoni, tenang dan terhibur wujud apabila pengajaran dan pembelajaran melalui persekitaran multimedia interaktif dilaksanakan. Untuk membolehkan seseorang pelajar menerima maklumat pelajaran yang disampaikan di dalam bilik darjah dengan berkesan, kesediaan fizikal dan mental amat penting agar mesej yang disampaikan boleh diterima secara bermakna. Selain daripada kesihatan fizikal, ketenteraman hati dan ketenangan jiwa merupakan aspek yang sangat penting yang menyumbangkan kepada perubahan dan modifikasi tingkah laku serta tercapainya objektif dan matlamat pengajaran dan pembelajaran.
- c. Hasil dapatan yang bermakna seterusnya menunjukkan penggunaan perisian multimedia interaktif secara jelas dapat menyediakan suasana yang selamat dan terjamin tanpa ada rasa segan dan malu dalam kalangan pelajar. Mereka dapat berbincang dan bersoal jawab tanpa ada halangan bahasa, dialek, umur dan emosi. Ini menyebabkan pelajar merasa tidak terbeban dan tercabar seterusnya mendatangkan rasa responsif, bersemangat dan yakin diri (*self esteem*) khususnya mereka yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah serta kebolehan linguistik yang lemah.

### **6.2.2 Implikasi Secara Praktik**

Kajian ini mempunyai beberapa sumbangan dan implikasi secara praktik yang penting terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab di

sekolah- sekolah di Malaysia. Perbincangan dalam bahagian ini merangkumi aspek implikasi terhadap Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), guru, pelajar dan juga implikasi terhadap pedagogi pengajaran Bahasa Arab.

#### **6.2.2.1 Implikasi kepada Kementerian Pelajaran Malaysia**

Dapatan kajian ini memberi peluang dan membantu pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) dalam memantapkan sistem pendidikan melalui pengajaran mata pelajaran Bahasa Arab berbantuan Bahan Bantu Belajar (BBB) yang berbentuk interaktif dalam perisian multimedia yang dibina ini. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah akan menjadi lebih menarik serta proses penyampaian mesej pengajaran dapat disampaikan dengan cepat dan berkesan. Dengan adanya kemudahan komputer dan prasarana teknologi yang dibekalkan oleh pihak kerajaan ke seluruh sekolah di Malaysia, proses pengajaran dan pembelajaran melalui perisian multimedia interaktif ini akan dapat disampaikan dengan kemas dan bermakna.

Topik- topik lain selain daripada *al-Qawa'id al-'Arabiyyah* yang terdapat di dalam buku teks Bahasa Arab Tinggi boleh dimasukkan serta ditambah ke dalam perisian yang dibina ini untuk melengkapkan kandungan yang terdapat dalam sukatan pelajaran berpanduan langkah reka bentuk serta penggunaan elemen- elemen integrasi multimedia yang digunakan dalam pembinaan bahan perisian multimedia interaktif ini.

### **6.2.2.2 Implikasi kepada guru Bahasa Arab**

Memandangkan prasarana komputer telah disediakan oleh pihak Kementerian Pelajaran Malaysia ke seluruh sekolah, maka bukan sesuatu beban kepada pihak guru mata pelajaran Bahasa Arab untuk menggunakan perisian multimedia interaktif di dalam proses pengajaran mereka. Ini kerana mereka boleh menggunakan semula perisian yang telah digunakan untuk masa- masa yang akan datang serta boleh menambah baik perisian yang sedia ada agar lebih menepati kehendak semasa sukatan pelajaran serta menyalurkan maklumat pengajaran secara berkesan.

Meskipun begitu pengajaran melalui persekitaran multimedia ini tidak perlu dilaksanakan pada setiap kali sesi pengajaran dan pembelajaran berjalan, ia merupakan medium alternatif dan boleh diselang seli dengan pendekatan secara konvensional seperti pendekatan secara terus, terjemahan, induktif, deduktif dan sebagainya. Kekerapan tempoh pelaksanaan melalui pendekatan bermultimedia ini memadai sekadar 50% daripada tempoh pengajaran keseluruhan sepanjang sesi persekolahan kerana pelajar yang mempunyai pelbagai tahap kecerdasan dan kecenderungan memerlukan pelbagai pendekatan lain yang telah digunakan oleh guru selain multimedia interaktif.

### **6.2.2.3 Implikasi kepada pelajar**

Penggunaan Perisian Multimedia interaktif didapati dapat memberi satu dimensi baru kepada pelajar dalam mempelajari Bahasa Arab dalam persekitaran yang

menyeronokkan, diberi kebebasan untuk berinteraksi dengan bahan multimedia interaktif melalui pelbagai aktiviti sekali gus mengukuhkan pemahaman mereka tentang konsep pelajaran yang dipelajari. ini berkemungkinan besar boleh meningkatkan pencapaian mereka dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Pengajaran melalui persekitaran multimedien ini juga sangat sesuai dilaksanakan kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah. Ini kerana berdasarkan analisis soal selidik, temu bual serta pemerhatian proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah, didapati medium ini mampu meningkatkan interaksi dan tindak balas yang positif terutamanya kepada pelajar yang lemah dalam penguasaan linguistik.

Penggunaan perisian multimedia juga dapat merangsang tindakbalas pelajar dari domain afektif. Ini jelas terbukti melalui respon pelajar yang menunjukkan kepuasan hati, seronok dan melibatkan diri secara aktif di dalam proses pengajaran dan pembelajaran berjalan. Ini bermakna pembelajaran berasaskan pendekatan multimedia berjaya mengubah sikap pelajar terhadap mata pelajaran Bahasa Arab menjadi lebih positif. Perubahan sikap ini terjadi kerana pelajar telah diberi peluang secara terbuka untuk bersama-sama aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta menggunakan pelbagai keupayaan deria lain yang selama ini kurang digunakan.

Keyakinan diri pelajar semakin meningkat terutamanya ketika mengemukakan soalan dan membincangkan aspek yang difokuskan di dalam bilik darjah. Dapatan soal selidik dan temu bual dengan pelajar juga mendapati mereka rasa lebih

seronok, lebih aktif dan bersemangat ketika belajar Bahasa Arab. Sedangkan sebelum ini mereka bosan dan mengantuk kerana guru mengajar secara sehalu dan tidak melibatkan mereka secara aktif.

Motivasi untuk belajar juga amat positif dan menggalakkan kerana pembelajaran melalui integrasi elemen multimedia lebih mementingkan pergantungan positif antara rakan dalam kumpulan, pelajar yang lemah telah dibantu oleh pelajar yang lebih berpengetahuan selain bimbingan daripada guru. Penggunaan elemen ini yang berorientasikan pelajar ini, telah menarik minat pelajar untuk belajar Bahasa Arab. Tanggapan bahawa mata pelajaran Bahasa Arab membosankan dapat diatasi.

Kajian ini juga menjadi bahan literatur berkaitan penggunaan perisian multimedia interaktif yang dilaksanakan di Malaysia. Pelajar menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran mereka, hasil daripada penggunaan pendekatan ini. Kajian luar negara juga mengesahkan bahawa pembelajaran melalui perisian multimedia dapat meningkatkan sikap positif pelajar terhadap pembelajaran, bersosial dan menjadikan pelajar berfikiran kritikal yang dinamik (Slavin 2001, Zahara dan Md. Anowar 2011).

Perubahan sikap yang positif yang ditunjukkan pelajar jelas dilihat melalui data temu bual di mana mereka mempunyai keyakinan serta saling tolong-menolong dan bersama-sama mencari penyelesaian dalam membincangkan topik yang dipelajari dalam suasana yang seronok, berfokus serta tidak terlalu menekan pelajar.

#### **6.2.2.4 Implikasi kepada pedagogi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab**

Penyelidik berpendapat bahawa proses pengajaran bahasa Arab perlu berjalan berlandaskan teori pembelajaran bahasa melalui perantaraan multimedia. Dapatan daripada kajian ini, guru bahasa Arab boleh menguruskan perjalanan proses p&p dengan baik sekiranya persekitaran multimedia digunakan dengan cara yang betul agar menepati keperluan kognitif, afektif dan psikomotor pelajar terutamanya bagi pelajar yang mempunyai aras kecerdasan bahasa yang rendah. Kebolehan dan kecekapan pelajar akan dapat dicungkil seterusnya dikembangkan melalui peranan yang dimainkan oleh elemen-elemen multimedia dengan perlaksanaan pengajaran yang berkesan daripada guru di dalam bilik darjah.

Ini kerana Mayer (2009) menyatakan perisian multimedia yang baik dan berkualiti lebih memberi kesan kepada pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi. Akan tetapi walaupun perisian multimedia yang dipaparkan kurang baik kualitinya, pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang tinggi akan dapat memahaminya dengan lebih mendalam berbanding dengan pelajar yang mempunyai tahap kecerdasan yang rendah.

Bentuk persembahan yang dinamik daripada perisian multimedia interaktif ini amat sesuai digunakan dalam pengajaran Bahasa Arab. Ini kerana Bahasa Arab merupakan satu bahasa yang mempunyai kesinambungan rima dan bunyi terutamanya di hujung setiap perkataan. Pembentukan perkataan dan frasa

berkaitan tata bahasa akan menjadi mudah dan dapat dikuasai oleh pelajar apabila integrasi unsur teks, warna, animasi, suara serta grafik di dalam perisian ini bergabung jalin antara satu sama lain dan menonjolkan aspek penting dalam topik yang dipelajari. Minda serta emosi pelajar dapat distruktur dan disusun agar kefahaman mereka lebih mantap dan kukuh. Pendekatan melalui perantaraan multimedia ini merupakan perangsang kognitif pelajar serta deria- deria lain seperti pendengaran, penglihatan serta sentuhan agar boleh berfungsi secara bermakna.

Pembelajaran boleh berlaku secara formal dan tidak formal kerana bahan perisian multimedia interaktif ini boleh diperbanyakkan dalam bentuk cakera padat serta mudah di bawa ke sana sini tanpa memerlukan kos yang membebankan kepada semua pengguna terutamanya guru dan pelajar. Strategi pengajaran bersepadu melalui persekitaran multimedia interaktif ini mampu merangsang minda dan keseluruhan deria pelajar kerana ia melibatkan pemusatan pelajar, bahan pengajaran dan guru. Suasana pembelajaran dapat berjalan secara aktif dan bermakna kerana persembahan serta paparan bahan multimedia ini mengambil kira serta menepati aspek perkembangan isi pelajaran iaitu daripada mudah kepada sukar, dekat kepada jauh, diketahui kepada tidak diketahui, maujud kepada mujarrad dan konkrit kepada abstrak.

### **6.3 Cadangan**

Hasil daripada kajian yang dijalankan ini, penyelidik mencadangkan beberapa perkara untuk memartabatkan lagi bahasa al-Quran ini agar ia mendapat perhatian yang sewajarnya daripada pihak Kementerian Pelajaran Malaysia:

#### **6.3.1 Kementerian Pelajaran Malaysia**

Dapatan kajian ini adalah amat menggalakkan terutama bagi Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) bahagian Pendidikan Islam dan Moral serta Bahagian Kurikulum Bahasa Arab serta Bahagian Teknologi Pendidikan (BTP) untuk menyediakan bahan pengajaran berunsur multimedia. Perisian multimedia yang dibina memenuhi elemen- elemen integrasi diharap dapat diagihkan ke Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA), Kelas Aliran Agama (KAA) serta mana-mana sekolah yang menawarkan pengajaran mata pelajaran Bahasa Arab.

Untuk memastikan mata pelajaran disampaikan dan dipelajari secara bermakna, guru mata pelajaran yang terlibat hendaklah didedahkan dengan kursus dan latihan berkaitan penggunaan perisian tersebut sebelum menggunakannya sepenuhnya. Ini untuk memastikan perisian tersebut dapat digunakan serta dimanfaatkan secara mantap dan berkesan. Ini kerana kerajaan telah memperuntukkan kos yang tinggi untuk menyediakan kemudahan prasarana komputer ke sekolah- sekolah seluruh Negara. Justeru menjadi kerugian yang besar sekiranya pelajar tidak dapat



memanfaatkan sepenuhnya bahan ini untuk meningkatkan prestasi pelajar dalam mata pelajaran bahasa Arab.

### **6.3.2 Institut Pendidikan Guru Malaysia**

Institut Pendidikan Guru Malaysia perlu meneruskan program latihan untuk sekolah- sekolah ke arah memantapkan pengetahuan ICT guru pelatih dan guru-guru di sekolah. Hal ini sangat mustahak dalam mengaplikasikan konsep *The New* IPG yang akan berkuatkuasa dalam masa terdekat di mana kompetensi pensyarah dan guru pelatih dalam bidang teknologi merupakan antara kriteria penilaian untuk mencapai matlamat KPM.

Guru pelatih yang telah menamatkan pengajian akan ditempatkan di sekolah-sekolah di seluruh negara sebagai `Guru Permulaan` yang akan melalui suasana baru. Justeru, kompetensi mereka dalam membina dan mengendalikan modul dan perisian melalui persekitaran teknologi multimedia semasa dalam pengajian dapat diaplikasikan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara langsung memantapkan keyakinan serta potensi diri agar menjadi guru yang serba boleh dan kompeten lebih- lebih lagi di dalam suasana pendidikan era globalisasi ini.

### **6.3.3 Cadangan Kajian Lanjutan**

Kajian ini agak terbatas kerana hanya mengkaji penggunaan perisian multimedia dalam pengajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama bagi

seluruh negeri Sarawak. Kajian yang mengkaji faktor yang sama dengan lebih menyeluruh dan melibatkan sekolah- sekolah lain di negara ini adalah perlu dijalankan. Ini untuk mengenal pasti penggunaan pendekatan pengajaran melalui persekitaran multimedia dengan lebih mendalam.

Kajian yang melibatkan penggunaan perisian multimedia dengan memfokuskan integrasi pelbagai media masih kurang dijalankan dalam kalangan warga pendidik. Pembinaan bahan ini yang berasaskan model reka bentuk multimedia seperti Model ASSURE dan Model ADDIE perlu dilaksanakan dengan terperinci khususnya bagi mata pelajaran Bahasa Arab agar hasilnya dapat dimanfaatkan secara optima oleh pelajar serta memantapkan penguasaan mereka dalam bahasa ini

## BIBLIOGRAFI

### SUMBER

Al- Qurān al-Karīm  
Al- Hadīs al-Syarīf

### RUJUKAN

- Ab. Halim bin Tamuri & Rohani Abdullah (2006). Kajian pengetahuan dan kemahiran teknologi pendidikan di kalangan guru- guru pendidikan Islam. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.
- Ab. Rahim Ismail. 2004. Al-lughah al-<sup>ʿ</sup>Arabiyyah: Dawruha wa makānatuha fi al-hādir wa al-mustaqbal. Dlm. Ezad Azrai Jamsari, Farid Mat Zain, Hakim Zainal & Salmah Ahmad. (pnyt.), al-Hadhārah, hlm. 135-144. UKM: Jabatan Bahasa Arab dan Tamadun Islam.
- Abdul Jasheer Abdullah dan Merza Abbas (2004). Integrasi reka bentuk instruksional & teknologi dalam pengajaran & pembelajaran. Kesan pembelajaran koperatif terhadap prestasi dalam mata pelajaran Matematik berbantuan penggunaan koswer multimedia Kementerian Pendidikan Malaysia di kalangan pelajar-pelajar tingkatan dua. *Konvensyen Teknologi Pendidikan ke 17*. 17-20 September 2004 di Paradise Sandy Beach Resort, Tanjung Bungah, Pulau Pinang.
- Abdul Rahim Abdul Rashid (2001). Dasar inovasi pendidikan dalam konteks agenda Wawasan 2020. Seminar *Dasar dan Pengurusan Pendidikan*, Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, Kuala Lumpur pada 10 November 2001.
- Abdul Samad Hanif, Norhasbiah Ubaidullah, Ramlah Mailok, Norhaziah Md Salleh & Khairulanuar Shamsuddin (2005). *Teknologi Komputer*. Tanjong Malim. UPSI
- Ahmad Hussain al- Saghīr (2008). Ba<sup>ʿ</sup>du madākhil islāh al- ta<sup>ʿ</sup>līm al- jāmi<sup>ʿ</sup>e fi al-mujtama<sup>ʿ</sup> al- <sup>ʿ</sup>Arabiyy: Tasawwur muqtārat. *Mu<sup>ʿ</sup>tamar at- Ta<sup>ʿ</sup>līm al <sup>ʿ</sup>Āli fil <sup>ʿ</sup>Ālam al- Islāmiyy Tahaddiyāt wa Āfāq*. 24-25 Mac 2008. Kuala Lumpur.

- Ainon, M. & Abdullah, H. (2002). *Guru sebagai pendorong dalam darjah*. KL: PTS Publications & Distributor Sdn. Bhd.
- Almekhlafi, A. G. (2004, April). The effect of interactive multimedia on learning English as a second language. *Proceedings of the Fifth Annual UAE University Research Conference* (Vol. 2). Al-Ain, United Arab Emirates.
- Almekhlafi, Abdurrahman Ghaleb (2006). The Effect of Computer Assisted Language Learning (CALL) on United Arab Emirates English as a Foreign Language (EFL) school students' achievement and attitude. *Journal of Interactive Learning Research*, Jun 22, 2006.
- Al-Sagheer, K. (2001). The effect of multimedia annotation **1**. (programming, compiler) **annotation** - Extra information associated with a particular point in a document or program. Annotations may be added either by a compiler or by the programmer. modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study. *Language Learning & Technology*, 5(1), 202-232.
- Aminarrashid Murat, Mohd. Nasir Abdul Hamid & Basri Abdul Ghani (2008). Penggunaan Kaedah Bacaan nyaring bagi meningkatkan kemahiran bertutur dalam bahasa Asing di Sekolah Menengah Agama. *Prosiding Seminar Wacana Pendidikan islam Peringkat Kebangsaan Siri Ke-6*. Biro Perkhidmatan Pendidikan, Majlis Islam Sarawak, JPN Sarawak & Fakulti Pendidikan UKM.
- Anderson, A., Tolmie, A., McAteer, E. dan Demissie, A.(1993). Software Style and Interaction around the Microcomputer. *Computers and Education*, 20(3), 235-250.
- Anil Madaan (2003). *Kamus Komputer Bergambar Untuk Umur 9- 99 Tahun*. India. Dreamland Publications.
- Arif Karkhi Abu Khudairi (1993). Teknik-teknik moden dalam pengajaran bahasa Arab kepada bukan Arab, *Majalah Pengajian Arab*, Universiti Malaya, Kuala Lumpur.
- Asay, D. (1995). Does it work? Evaluating the effectiveness of multimedia vocabulary tutor TUTOR - A Scripting language on PLATO systems from CDC.
- Ayres, R. (2002). Learner attitudes towards the use of CALL. *Computer Assisted Language Learning Journal*, 15(3), 241-249.
- Azhar et. Al. (2008). Kajian tinjauan perlaksanaan pengajaran & pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Menengah di Sarawak. *Prosiding Seminar Wacana Pendidikan islam Peringkat Kebangsaan Siri Ke-6*. Biro Perkhidmatan

Pendidikan, Majlis Islam Sarawak, JPN Sarawak & Fakulti Pendidikan UKM.

Abdul Razzāq Hussain (2008). Tasmim muqarrar mahārāt al- ittisāl al- iliktrūniya. *Muṭamar at- Taʿlīm al- ʿĀli fil ʿĀlam al- Islāmiy Tahaddiyāt wa Āfāq*. 24-25 Mac 2008. Kuala Lumpur.

Bahagian Kurikulum Pendidikan Islam dan Moral, Jabatan Pendidikan Islam dan Moral, Kementerian Pelajaran Malaysia (2004). *Projek Rintis j-QAF tahun 2004*.

Bahagian Kurikulum Pendidikan Islam dan Moral, Kementerian Pendidikan Malaysia (2003). *Pendedahan Kurikulum Semakan Bahasa Arab Untuk Jurulatih di Sekolah Menengah*. Unit Bahasa,

Bahagian Penilaian dan Peperiksaan Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak.

Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia, *Kajian perlaksanaan pengajaran bahasa Asing di sekolah- sekolah terpilih*, dalam Mesyuarat Jawatankuasa Pusat (JKP) yang diadakan pada Mac 1999.

Bayraktar, S. (2002). A meta analysis of computer assisted instruction in science education. *Journal of Research on Technology in Education*, 34(2), 173-188.

Berlin, D. F., & White, A. L. (2002). Attitudes toward integration as perceived by preservice teachers enrolled in an integrated mathematics **Integrated mathematics** is a style of mathematics education which integrates many topics or strands of mathematics in a real-life context. Instead of presenting a series of classes in algebra, geometry, trigonometry, and statistics in tracks for advanced, average, and remedial , science, and technology teacher education program. *Science Educator*, 11(1), 32-40.

Bosco, J. (1986). An analysis of evaluations of interactive video. *Educational Technology*, 25, 7-16.

Brooks, L. W., Simutis, Z. M. dan O'Neil, H. F.(1985). The Role of Individual Differences In Learning Strategies. Dalam Dillon, R. F. (ed). *Individual Differences in Cognition*, 2, 219-251. Orlando: Academic Press.

Bruner, J.S. (1966). *Towards a theory of instruction*. Cambridge: Havard University Press.

Buckley, B. C. (2000). Interactive multimedia and model-based learning in biology. *International Journal of Science Education*, 22(9), 895-935.

- Cairncross, S., & Mannion, M. (2001). Interactive multimedia and learning: Realizing the benefits. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2), 156-164.
- Chandler, P. & Sweller, J. (1991). Cognitive Load Theory and the Format of Instruction, *Cognition and Instruction*, 8, pp. 293-332.
- Charischak, I. (2000). A look at technology's role in professional development of mathematics teachers at the middle school level. *School Science and Mathematics*, 100(7), 349-354.
- Chikamatsu, N. (2003). The effects of computer use on L2 Japanese writing. *Foreign Language Annals an-nals pl.n.*
- Chun, D., & Plass, J. (1996). Effects of multimedia annotations on vocabulary acquisition. *Modern Language Journal*, 80(2), 183-198.
- Clark, R.E., & Craig, T.G. (1992). Research and theory on multi-media learning effects. In M. Giardina (Ed.), *Interactive multimedia learning environments. Human factors and technical considerations on design issues*, (pp 19-30). Heidelberg: Springer.
- Clarke, R.E. (1989). Current progress and future direction in instructional technology. *Educational Technology, Research and Development*, 37 (1). 57-66.
- Cohen, J. (1977). Statistical power analysis for the behavioral science (Revised Edition). New York: Academic.
- Crosby, M. (1997). Guest editorial: CALL in L1. *Computer Assisted Language Learning*, 10(4), 309-110.
- Cushion, S., & Dominique, H. (2002). Applying new technological developments to CALL for Arabic. *Computer Assisted Language Learning*, 15(5), 501-508.
- Dale, Cone (1969) *Education Media*. New York: Charles Merrill.
- Deubel, P. (2003). An investigation of behaviourist and cognitive approaches to instructional multimedia design. *Journal of Educational multimedia and hypermedia*, 12(1), 63-90.
- Egbert, J., Paulus, T.M., & Nakamichi, Y. (2002). The impact of CALL instruction on classroom computer use: A foundation for rethinking technology in teacher education. *Language Learning and Technology*, 6(3), 108-126.
- Ester, D. (2002). ADDIE Model. <http://www.ester.com/addie.htm>.

- Fletcher, D. (1989). The effectiveness and cost of interactive videodisc instruction. *Machine-Mediated Learning*, 3, 361-385.
- Gagne`,R.M. (1979). *Principles of instruction design*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Gentile, J., Lonberger, R., Parana, J., & West, A. (2000). Preparing preservice teachers for the technological classroom: A school-college partnership. *Journal of Technology and Teacher Education*, 8(2), 97-109.
- Goh Ping- Ping, Hanafi Atan & Fong Soon Fook (2006). Kesan agen pedagogi dalam koswer multimedia. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006, Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM). Kuala Lumpur.
- Green, A., & Youngs, B. E. (2001). Using the web in elementary French and German courses: Quantitative and qualitative study results. *CALICO Journal*, 19 (1), 89-123.
- Hamzah Md Omar (2006). The intentional levels of teacher` knowledge of pedagogy and ICT in teaching and learning of English. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. (PTPM). Kuala Lumpur.
- Hannum, W.H. & Hansen, C. (1989). *Instructional Systems Development in Large Organisations*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication.
- Hanson-Smith, E. (1999). Classroom practice: Using multimedia for input and interaction in CALL environments. In E. Hanson-Smith (Ed.), *CALL environments: research, practice, and critical issues* (pp. 189-215). Alexandria, VA: TESOL.
- Hasebrook, J. (1995a). Lernen mit Multimedia. *Zeitschrift fuaedagogische Psychologie*, 9(2), 95-103.
- Heinich, R. et al., (1999). *Instructional media and technologies for learning*. 6<sup>th</sup> Edition. London Prantice Hall.
- Hofstetter, F.T. (1995). *Multimedia Literacy*. New York: McGraw Hill.
- Ibtisam bt Abdullah Zamri bin Ahmad (2012). Pengajaran Kemahiran Mendengar Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua. Prosiding Persidangan Kebangsaan Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab 2012. Unit Bahasa Arab,

Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.  
<http://www.ukm.my/uba/sebar2012/prosiding.htm>

- Irfan Naufal Umar, Ahmad Moghni Salbani & Mohd Zaki Jamaluddin (2007). Kesan koswer interaktif berkonsepkan hipermedia terhadap pencapaian pelajar berbeza gaya pembelajaran dalam mata pelajaran Literasi Komputer tingkatan satu. *Convention Proceedings. 1<sup>st</sup> International Malaysian Educational Technology Convention 2007*. 2<sup>th</sup> – 5<sup>th</sup> November 2007. Senai Johor Bharu. Johor. PTPM.
- Isnazhana Ismail, Ramlee Mustapha & Mohamed Salim Taufix Rashidi (2006). Pusat Sumber Digital: Era baru perkongsian maklumat di sekolah. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.
- Jamaliah Dollah, Gan Li Li, Maizurah Omar & Ahmad Azam (2004). Reka bentuk visual untuk instruksi: Pengaruh manipulasi imej-imej realistik terhadap emosi negatif, kesedaran dan keinginan mengubah tingkah laku kronik. *Jurnal Konvensyen Teknologi Pendidikan ke 17*, di Pulau Pinang pada 17-20 September 2004.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2003 a). *Multimedia dalam pendidikan*. Pahang: PTS Publications & Distributors.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2003 b). *Pembangunan perisian multimedia: Satu pendekatan sistematik*. Batu Caves. Selangor. Venton Publishing (M) SDN BHD.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2005 a). *Multimedia konsep & praktis*. Batu Caves, Selangor. Venton Publishing (M) SDN BHD.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2005 b ). *Animasi: Dari helaian kertas ke skrin digital*. Batu Caves, Selangor. Venton Publishing (M) SDN BHD.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2006). *Teknologi Audio Digital: Teori & praktis*. Batu Caves, Selangor. Venton Publishing (M) SDN BHD.
- Jefridin Pilus (2002). Penggunaan pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa arab komunikasi: Satu kajian di SMAP Labu. Kertas Projek Sarjana, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- John w. Creswell & Vicki L. Plano Clark (2007). *Designing and conducting Mixed Methods Research*. Sage Publications, Inc.



- Johns, J.F. (1999). Web-based practice environments to teach mechanical skills. Interaktif Multimedia Electronic. *Journal of Computer –Enhanced Learning (IMEJ)*, 1 (1).<http://imej.wfu.edu/articles/1999/1/01/index.asp>
- Judy L. Duffy, Jean B. McDonald dan Al P. Mizell (2003). *Teaching and Learning with Technology*. Pearson Education, Inc.
- Jung, U.O. (2002). An international bibliography of computer-assisted language learning: *Fifth installment. System*, 30(3), 349-398.
- Kamarudin Hj. Husin (1998), *Pedagogi Bahasa (Perkaedahan)*. Kumpulan Budiman Sdn. Bhd., Kuala Lumpur.
- Kamus Dewan Edisi Baru (1991). Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Keller, J.M.(1983). Motivational design of instruction. Dalam Charles, R.M. (Editor) *Instructional –design theories and models; An overview of the current status*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Khaled Ahmad Bani Omar (2003). An-Nur kaedah pengajaran bahasa. Kuala Lumpur. Universiti Malaya.
- Khalili, A., & Shashaani, L. (1994). The effectiveness of computer applications: A meta-analysis. *Journal of Research on Computing in Education*, 27, 48-61. Kritis & Kreatif. Selangor: Longman. m.s. 304-305, 318-321, 323-324.
- Kulik, C.-L., & Kulik, J.A. (1991). Effectiveness of computer-based instruction: An updated analysis. *Computers in Human Behavior*, 7, 75-94.
- Kulik, C.-L., Kulik, J.A., Cohen, P. (1980). Effectiveness of computer-based college teaching: *A meta-analysis of findings. Review of Educational Research*, 50, 252-544.
- Kulik, J. A., Bangert, R. L., & Williams, G. W. (1983). Effects of computer-based teaching on secondary school students. *Journal of Educational Psychology*, 75, 19-26.
- Kulik, J. A., Kulik, C. C., & Bangert-Drowns, R. L. (1985). Effectiveness of computer-based education in elementary schools. *Computers in Human Behavior*, 1,59-74.
- Kulik, J. A., Kulik, C. C., & Cohen, P. A. (1980). Effectiveness of computer-based college teaching: A meta-analysis of findings. *Review of Educational Research*, 50,525-544.

- Kulik, C. C., Kulik, J. A., & Shwalb, B. J. (1986). The effectiveness of computer-based adult education: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 2, 235-252.
- Kulik, J.A., Bangert-Downs, R.L., & Williams, G.W. (1983). Effects of computer-based teaching on secondary school students. *Journal of Educational Psychology*, 75, 19-26.
- Lawless, A.K (2003). *Children`s Hypertext Navigation Strategies*. Spring, 2003 EBSCO.5
- Mayer, R.E. & Anderson, R.B. (1991). Animations need narrations: An experimental test of a dual-coding hypothesis. *Journal of Educational Psychology*, 83, pp. 484-490.
- Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R.E. (2005) "Introduction to multimedia learning" The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York Cambridge University Press.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning* (Second Edition). Cambridge University Press.
- Mayer, R.E., (2009). *Multimedia Learning*. New York. Cambridge University Press.
- Mayer, RE (2001), Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar, *Mimbar Pendidikan*, 3(21).
- Mazalah Ahmad, Maimun Aqsha Lubis & Md Yusoff Daud (2006). Profil penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.
- Md Yusoff Daud, Maimun Aqsha Lubis & Mazalah Ahmad (2006). Teknologi pendidikan dalam Pendidikan Islam. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.
- Miller, G.A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review*. 63, 81-97.

- Mohamad Najib Abdul Ghafar (1999). *Penyelidikan Pendidikan*. Skudai. Penerbit UTM.
- Mohd Salleh Tahar, Noraiani Kaprawi, Jailani Md. Yunos, Wahid Razzaly, Ilyas Hj. Hashim, Abdul Mutalib Leman & Rosni Ahmad. (2004). Integrasi Reka Bentuk Instruksional & Teknologi Dalam Pengajaran & Pembelajaran. Penghasilan Kit Sumber Penyaman Udara (SYS.TPU.1) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Kejuruteraan di KUiTTHO. (2004). *Konvensyen Teknologi Pendidikan ke 17* yang diadakan pada 17-20 September 2004 di Paradise Sandy Beach Resort, Tanjung Bungah, Pulau Pinang, m.s. 143.
- Mok Soon Sang (1998). *UKELP Bahagian C: Inventori sahsiah keguruan*, Siri Pendidikan Perguruan, Kumpulan Budiman Sd. Bhd., Subang Jaya, Selangor.
- Moreno, R. & Mayer, R.E (1999). Cognitive principles of multimedia learning: the role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91, pp.358-368.
- Moreno, R. & Mayer, R.E (2000). A coherence effect in multimedia learning: The case of minimizing irrelevant sounds in the design of multimedia instructional messages. *Journal of Educational Psychology*, 97, pp.117-125.
- Moreno, R., Mayer, R., Spires, H., & Lester, J. (2001). The case for social agency in computer-based teaching: do students learn more deeply when they interact with animated pedagogical ped·a·gog·ic also ped·a·gog·i·cal *adj.*
- Muhammad bin Abdul Rahman Ali Syaikh & Abdul Rahman bin Ibrahim al-Fauzan (2008). Rukyat al-`arabiyyat li al- jami` fi tatwir ta`lim al-`arabiyyat li- ghairi al- natiqin biha fi jami`at al- `alam al- Islamiy. *Muktamar at- Ta`lim al-`Ali fil `Alam al- Islamiy Tahaddiyat wa Afaq*. 24-25 Mac 2008. Kuala Lumpur.
- Moore, D. (2000). A framework for using multimedia within argumentation systems. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia hypermedia*: see hypertext.
- Nesselhauf, N., & Tschichold, C. (2002). Collocations in CALL: An investigation of vocabulary-building software for EFL. *Computer Assisted Language Learning* 15(3) 251-279.
- Nik Mohd Rahimi. 1998. Bahasa Arab untuk kemahiran komunikasi: Satu kajian tentang perlaksanaannya dan cabaran pengajaran dan pembelajaran di abad

- Ke-21. Prosiding Seminar Isu-isu Pendidikan Negara. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Noresah, Hasmawati, Zuraini & Fatimah (2006). Ke arah pelbagaian dan pemantapan bahan pengajaran dan pembelajaran berasaskan ICT dalam sistem Pendidikan Secara Jarak Jauh. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.
- Norhayati Abdul Mukti & Siew Pei Hwa (1999). Pembelajaran bahasa Inggeris berbantuan perisian kursus bermultimedia di kalangan kanak-kanak, *Jurnal Dewan Bahasa*, Mac 1999. Jld 43 bil. 3, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Noriko, N. (2002). BANZI: An application of *natural language processing* *Natural language processing*
- Norsiah Fauzan (2009). *Introduction to qualitative research methods*. Shah Alam, Selangor. Arah Pendidikan Sdn. Bhd.
- Nutta, J., Feyton, C., Norwood, A., Meros, J., Yoshii, M., & Ducher, J. (2002). Exploring new frontiers New Frontier
- Paivio, A. (1986). *Mental Representation: A Dual Coding Approach*. Oxford, Englan. Oxford University Press.
- Palmiter, S., & Elkerton, J. (1991). An evaluation of animated demonstrations for learning computer-based tasks. In S.P. Robertson, G.M. Olson, & J.S. Olson (Eds), *CHI92 conference proceedings* (pp.257-263). Reading, MA: Addison- Wesley.
- Papert, Seymour (1982). *Mindstorms: Children, computers and powerful ideas*. New York: Basic Books.
- Perzylo, L. (1993). The application of multimedia CD-ROMs in school. *British Journal of Education Technology*, 24(3), 191-197.
- Peterson, M. (1998). Guest editorial. *Computer Assisted Language Learning*, 11(4), 347-348.
- Pham, B. (1998). Quality evaluation of educational multimedia system. *Australian Journal of Educational Technology*, 14(2), 107-121. <http://www.ascilite.org.au/ajet14/pham.html>
- Piaget, J.(1977). *The development of though. Elaboration of cognitive structures*. New York: Viking.

- Plass J.L. & Jones L.C (2005). Multimedia Learning in Second Language Acquisition. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Razali Nor (1994). *Teknologi Pendidikan 1*. Selangor. Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Robert, A. (2002). Learner attitudes towards the use of CALL. *Computer Assisted Language Learning*, 15(3), 241-249.
- Rossafri Mohamad & Wan Ahmad Jaafar Wan Yahya (2007). Impak bahan multimedia ke atas mata pelajaran berbentuk naratif: Satu kajian terhadap mata pelajaran Sejarah. *Conventional Proceedings, International Convention : Smart Teaching & Learning: Re- Engineering ID, Utilization and Innovation of Technology*. Senai, Johor Bahru, Malaysia. Malaysian Educational Technology Association (META).
- Saifullizam Puteh & Sahairil Azlan Sahidun (2004). Integrasi Reka Bentuk Instruksional & Teknologi Dalam Pengajaran & Pembelajaran. Penggunaan Animasi Melalui Multimedia Interaktif Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Elektrik Dan Elektronik. *Konvensyen Teknologi Pendidikan ke 17* yang diadakan pada 17-20 September 2004 di Paradise Sandy Beach Resort, Tanjung Bungah, Pulau Pinang.
- Salomon, G.(1979) *.Interaction of media, cognition and learning*. San Francisco: jossey-Bass.
- Schmidt, M., Weinstein, T., Niemic, R., & Walberg, H. J. (1985). Computer-assisted instruction with exceptional children. *Journal of Special Education*, 9, 493-502.
- Schnackenberg, H L, Luik, K., Nisan, Y. C., & Servant, C. (2001). A case study of needs assessment in teacher in-service development. *Educational Research and Evaluation*, 7(2-3), 137-160.
- Schwienhorst, K. (2002). Why virtual, why environments? Implementing virtual reality concepts in computer assisted language learning. *Simulation & Gaming*, 33(2), 196-209.
- Shepard, R.N. (1967). Recognition memory for words, sentences and pictures. *Journal of Verbal Learning and verbal behavior*, 6, 156-163.
- Shim Lhi Shwo & Baharuddin Aris (2006). Using Multimedia in Student`s Learning Generic Skills: A Case Study in SMK Bukit Garam, Kinabatangan, Sandakan, Sabah. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi*

*Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.

Shumen, J.E (1997). *Multimedia in Action*. USA: Wadsworth Publishing.

Sims, R. (2000). An Interactive Conundrum: Constructs of interactivity and learning theory. *Australian Journal of Educational Technology*, 16 (1), pp. 45-57. <http://www.ascilite.org.au/ajet16/sims.html>

Smith, S. M., & Woody, P.C. (2000). Interactive effect of multimedia instruction and learning styles. *Teaching of Psychology*, 27(3), 220-223.

Som Hj, Nor dan Mohd Dahalan Mohd Ramli (1998). Kemahiran Berfikir Secara Standing, L., Conezio, J., & Haber, R.N. (1970). Perception and memory for pictures: Single-trial learning of 2500 visual stimuli. *Psychonomic Science*, 19, 73-74.

Stoneman, Z., & Brody, G.H. (1983). Immediate and long-term recognition and generalization of advertised products as a function of age and presentation mode. *Developmental Psychology*, 19, 56-61.

Tan Poh Boo (1984). Pengajaran – pembelajaran KBSR, *Jurnal Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*, Unit Pelajaran Bahasa, Bahagian Sekolah-sekolah, Kementerian Pelajaran Malaysia.

Tsou, W., Wang, W., & Li, H. (2002). How computers facilitate English foreign language learners acquire English abstract words. *Computers and Education*, 39(4), 415-428.

Vaughan, T. (2001). *Multimedia Making It Work*. Fift Education. USA: McGraw-Hill.

Vichitvejpaisal, P., Sitthikongsak, S., Preechakoon, B., Kraiprasit, K., Parakkamodom, S., Manon, C., et al. (2001). Does computer-assisted instruction computer-assisted instruction

Vivi Lachs (2004). *Multimedia di Dalam Darjah* (penterjemah: Muhammad Asyraf Mustaffa). Institut Terjemahan Negara Malaysia.

Volk, K. S. (2000). Trends in U.S. technology teacher education programs: Home thoughts from abroad. *Journal of Industrial Teacher Education*, 37(3), 115-126.

Vrtacnik, M., Sajovec, M., Dolnicar, D., Pucko, C., Glazar, A., & Brouwer, N. (2000). An interactive multimedia tutorial teaching unit and its effects on student perception and understanding of chemical concepts. *Westminster Studies in Education*, 23, 91-105.

- Vrtacnik, M., Sajovec, M., Dolnicar, D., Pucko, C., Glazar, A., & Brouwer, N. (2000). An interactive multimedia tutorial teaching unit and its effects on student perception and understanding of chemical concepts. *Westminster Studies in Education*, 23, 91-105.
- Wan Azura Wan Ahmad, Lubna Abdul Rahman, Arnida A. Bakar & Ahmad Pangidoan Nasution Mandily (2006). Pendekatan dan Strategi Efektif dalam Penguasaan Bahasa Arab. Nilai, negeri Sembilan. Universiti Sains Islam Malaysia.
- Wilson, B.G (Ed.) (1996). *Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional Design*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Winn, W.(1984). Why media? *Instructional Innovator*, 29(2), 31-32.
- Yuen- Kuang Cliff Liao (1999). Effects of Hypermedia on students` achievement: A Meta-Analysis. *Journal of Multimedia and Hypermedia* (1999) 8(3), 255-277
- Yusup Hashim & Razmah Man (2006). *Teknologi Instruksional: Teori dan Aplikasi Edisi Kedua*. UPSI, Tanjong Malim. Perak.
- Zaidatun Tasir & Jamaluddin Harun (2006). Active Learning Through Technology Among Undergraduate`s Students at University Teknologi Malaysia. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 19, Rekabentuk, Pembangunan, Penggunaan Dan Penilaian Teknologi Instruksional Jilid 1*, 9-11 September 2006. Langkawi, Kedah Darul Aman. Persatuan Teknologi Pendidikan Malaysia (PTPM), Kuala Lumpur.
- Zawawi, Ismail (2001). Hubungan antara persekitaran bahasa Arab dengan kemahiran bertutur dalam bahasa Arab di kalangan pelajar universiti di Malaysia. Kertas Projek Sarjana, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zawawi, Ismail, Mohd Sukki Othman & Abd. Raof Hasan Azhari. 2004. Masalah pengajaran dan pembelajaran (P & P) bahasa Arab di Malaysia. Prosiding Program Seminar Kebangsaan Pengajaran Bahasa. Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu, 8-9 Oktober, 2004.





# **LAMPIRAN 1**

(ITEM TEMU BUAL GURU)

## ITEM TEMU BUAL GURU

### (1) KESAN PENGGUNAAN PERISIAN MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB

<i>Dengan penggunaan perisian multimedia, adakah pelajar:</i>		
1	mudah memahami isi pelajaran yang disampaikan	
2	mudah memahami Fakta berkaitan <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> / Nahu	
3	dapat memahami konsep pelajaran yang disampaikan	
4	dapat mengenal pasti fakta penting yang disampaikan	
5	Dapat mengikuti gaya pembelajaran dengan lebih luwes/ fleksibel	
6	dapat merumuskan konsep <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> dengan jelas	
7	dapat meringkaskan isi pelajaran yang diikuti dengan mudah	
8	seronok mengikuti pengajaran bahasa Arab	

**(2) KEBERKESANAN PENGINTERGRASIAN ELEMEN MULTIMEDIA  
DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB (*al- Qawaid al- Lughawiyyah*)**

<i>Halaman/Laman Utama perisian multimedia</i>		
9	Adakah halaman/ laman utama perisian multimedia ini menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya.	
10	Adakah halaman/ laman utama perisian multimedia ini adalah mesra pengguna.	
<i>Antara Muka (interface) perisian multimedia</i>		
11	Adakah antara muka ( <i>interface</i> ) perisian multimedia ini menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya.	
12	Antara muka ( <i>interface</i> ) perisian multimedia ini adalah mesra pengguna.	
<i>Teks/Tulisan</i>		
13	Adakah jenis teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan pelajar memahami topik <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> yang diajar.	
14	Adakah warna teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan pelajar memahami topik <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> yang diajar.	
15	Adakah saiz teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan pelajar memahami topik <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> yang diajar.	

<i>Audio/ Bunyi</i>		
16	Adakah penggunaan kesan bunyi menarik minat pelajar untuk belajar <i>al-Qawcaid al-cArabiyyah</i>	
17	Adakah penggunaan suara menarik minat pelajar untuk belajar <i>al-Qawcaid al-cArabiyyah</i>	
18	Adakah suara yang terdapat dalam perisian multimedia adalah mudah difahami.	
19	Adakah suara yang terdapat dalam perisian multimedia adalah jelas didengar.	
<i>Grafik</i>		
20	Adakah grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan pelajar memahami isi pelajaran	
21	Adakah jenis grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan pelajar memahami isi pelajaran.	
<i>Animasi/ Pergerakan</i>		
22	Adakah animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini sesuai dengan topik pelajaran ini.	
23	Adakah animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini menarik minat pelajar.	

**(3) KESAN PENGGUNAAN PERISIAN MULTIMEDIA DALAM  
PENGAJARAN BAHASA ARAB**

<i>Dengan menggunakan perisian multimedia</i>		
24	Adakah penerangan tajuk <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> menjadi mudah.	
25	Konsep yang kompleks dalam <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> dapat disampaikan dengan jelas.	
26	Adakah pelajar boleh memilih mana-mana bahagian tanpa mengikut turutan/ konsep tidak linear ( <i>Nonlinear</i> )	
27	Adakah masa yang digunakan untuk menyampaikan isi pengajaran dapat disingkatkan.	
28	Adakah pelajar mudah memahami konsep <i>al-Qawaid al- Arabiyyah</i> yang disampaikan.	
29	Adakah pelajar lebih aktif	
30	Adakah pelajar boleh berinteraksi dengan guru	
31	Adakah pelajar boleh berinteraksi sesama pelajar	

#### (4) PENGETAHUAN GURU BERKAITAN ELEMEN MULTIMEDIA

32	Adakah ustaz/ah mengetahui konsep `Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan Komputer` (PPBK).	
33	Adakah ustaz/ah memahami konsep pengintegrasian multimedia dalam pengajaran & pembelajaran.	
<i>Adakah ustaz/ah memahami elemen berikut:</i>		
34	audio.	
35	video.	
36	grafik.	
37	animasi	
38	Teks	
<i>adakah ustaz/ah mengetahui tentang penghasila/ pembangunann:</i>		
39	perisian multimedia.	
40	audio yang berkesan/ efektif.	
41	video yang berkesan/efektif.	
42	grafik yang berkesan/efektif.	
43	animasi yang berkesan/efektif.	
44	teks yang berkesan/efektif.	

---

*Sekian terima kasih, segala kerjasama yang ustaz dan ustazah berikan amat dihargai dan semoga Allah melimpahkan rahmat kepada anda semua.*

Sharifah Fatimah binti Wan Jamel

Fakulti Bahasa & Linguistik, Universiti Malaya, Kuala Lumpur

# **LAMPIRAN 2**

## **(TRANSKRIP TEMU BUAL GURU)**

## CONTOH TRANSKRIP TEMU BUAL GURU

	<b>SMKA LIMBANG</b> <b>USTAZAH ZURIDA</b>	
1	waalaikum salam, alhamdulillah	salam..ok dah online ni
2		
3	sori membizikan zue je akak ni	sik hal...saya pun cuti ni malas nak buat krja..
4		
5	oo..bila balik swak	la..kak tak tau ke...saya dah tranfer kedah..
6		
7	eh ye ke	ngajar di SMA..di Baling..
8		
9	la x tau akak....oo ye ke	ok...
10	akak nak interbiu zu..tentang P&P	
11	guna m.media dulu	
12		
13	soalan nya sama je dgn borang	ok...no hal...
14	selidik dulu, tapi interbiu ni lebih	
15	mendalam, dpt idea tambahan	
16	dari responden	
17		
18	umur berapa kah, x ingat akak	ikut tahun 34..ikut bulan baru33..
19		
20	ok....brp tahun pengalaman	6 tahun...
21	mengajar	
22		
23	lzue pernah tak menghadiri	ye..kursus bestari ..
24	kursus/ latihan komputer	tahun 2006...ajar cara buat bbm guna MM
25	sepanjang jadi guru	
26		
27	ooo bagus.....1 kali shj ke	ya sekali saja..tapi 3 hari
28	atau zue ada pendedahan time	ada.. masa kat maktab buat KPLI...
29	kat universiti dulu	
30		
31	zue dari IPT mane ye	UIA..96-2001
32		
33	oo ye ke...	
34	patutpun BI nya cantik	BI saya..bila...mana ada..
35		
36	UIA memang power BI die..	gambar tu kat beijing..hujung thn pergi...
37	tu le kelebihan local U	
38	gambar zue tu di mana ye	



39	macam bukan m`sia je	
40	akak pun dar local U..dari UM	
41		
42	best nye.....	um lagi ok..
43		
44		
45	kita sambung lagi ye	guna komputer masa kat u..samapai
46	brp tahun pengalaman guna	sekarang la...
47	komputer	
48		
49	ada x 10 tahun ke atas	tapi banyak improve masa kerja..total 15 thn
50		
51	ok....kita masuk topik 2 ye	
52		
53	akak nak pandangan zue	
54	tentang perisian m.media	
55	yg diguna dulu	
56		
57	dengan menggunakan perisian	ya..memang memudahkan..sebab padat..
58	hari tu, adakah pelajar mudah	lagi satu budak cepat fokus- a-1
59	memahami isi pelajaran yg	
60	disampaikan	
61		
62	maknanya mereka boleh faham	ya...kalu budak yang agak lambat..tapi kita
63	fakta yang disampaikanlah?	terang berulang kali guna mm..dia akan dapat
64		pick up jg walaupun tak sepenuhnya..
65		
66		ini apa yang saya buat masa dgn kak..dan
67		budak2 pun bagitau benda yang sama dekat
68		saya..sebab sblm ni diorang tak paham tajuk
69		tu..
70	ok..satu info yang baik	ya...
71	bagi zue lah..adakah konsep	
72	pelajaran (spt allazi: utk 1 org,	
73	allazani: utk 2 orag)...adakah	
74	pelajar mudah faham konsep itu	
75		
76	sori ye zue..akak kena soal	tanya ja...
77	soalan macam berulang2..tapi	
78	nilah yg diperlukan dlm interbiu...	
79		
80	buat phd ni...kena sangat2	ya paham..abang saya pun mcm tu juga

81	detail soalnya	
82		
83	dengan guna m.media tu, adakah	boleh...tapi topik yang complicated la...
84	zue rasa pelajar boleh mengenal	sebab banyak cara kita boleh terang kat student...maksud, pembahagian, i'rab dan contoh..
85	pasti fakta penting yang	a-2
86	disampaikan	
87		
88	zue boleh panjangkan lagi	maksud saya...balaghah pun boleh..sebab saya
89	jawapan..lagi cantek	buat kat student saya..diaorang boleh ingat dgn
90		cepat..tunjuk..then kita terang..minta budk
91		ingat
92		a-2
93	ooo	
94	kalau pelajar yg agak lemah, kena	kita buat apa yg ada dalam buku...cuma
95	tambah dgn penerangan lanjut lah	penekanan pada bahagian yang susah la...
96		a-2
97	maksud akak, dengan menggunakan	yaa...
98	perisian MM hari tu, adakah ia	
99	boleh	kadang2 budak agak susah nak paham
100	bantu pelajar yang lemah	direct dari buku..jdi kena guna jga mm untuk
101		terang..senang diorang nak ingat...
102	adakah gaya pembelajaran lebih	a-2
103	luwes/fleksibel dengan	
104	menggunakan	
105	perisian MM	
106	maksudnya, kita boleh click mana2	ya...kalau tgg sekolah lain, byk guna mm
107	part yg kita nak ajar dulu, tanpa ikut	dalam
108	turutan	pp..student cepat pick up
109		
110	ok	boleh..contohnya kita nak bagi budak <i>hint</i>
111		topik..
112		kita boleh bagi contoh..kalu kita bagi
113		penerangan
114		tajuk..kita minta budak buat contoh....
115		lepas tu kita klik dgn isi yg ada kalu sama..
		maknanya student faham la.. A-4

116	oo ok....	ya memang boleh...kan ada kelas yg saya buat
117	bagi zue, time guna perisian yg akak	lain dr waktu..guna perisian yg sama..student
118	bagi tu, adakah pelajar boleh	kelas tu..slow sikit..saya pun tak ajar..topik
119	merumus konsep isim mausul/nahu	dah belajar
120	dengan jelas (cthnya: allazi: utk lelaki,	
121	allati: utk perempuan), dulu pun zue	bila tanya balik diorang cakap memang tak paham..bila saya guna bahan dr kak..ulang kali...
122	ada kemukakan soalan pd mereka	memang diorang boleh pick up..
123	kan..nampak mereka boleh jawab	sebab saya minta diorang ulang semula dari takrif sampai la ke contoh..diorang boleh
124	dgn baik	rumus
125		a-6
126		macam tu la..
127	oo ok..maksudnya mrk boleh	
128	ringkaskan isi pelajaran dgn mudah	
129	lah ye	
130		ya..sebab..diorang tak mengantuk..sebab..bahan bergerak..lagi satu kita lantik budak jadi tukang
131	ok kita pegi part 3 pulak	tekan...sambil dia dengar..dia paham
132	eh lupa satu..	a-7
133	adakah pelajar seronok belajar guna	
134	perisian seumpama tu, pd pendapat	
135	zue	
136		
137		
138		
139		
140		
141	ok part 3 pulak	
142		
143	Laman Utama (yg muka depan	ya...
144	sekali- yg ada guru+ 4 org pelajar	
145	tu)) dlm perisian tu, adakah ia	
146	menarik minat pelajar utk mengikuti	
147	pelajaran seterusnya	
148		
149	adakah ia mesra pengguna	ya...student dah tahu apa yg akan dipelajari...
150	(maksudnya: bila bukak muka depan	b-2
151	tu ada ikon "click", Next", tadribat,	
152	ta`rif dll) guru+pelajar boleh faham	
153	nak pegi ke mana	

154		
155	antara muka (interface) pulak, iaitu	ya...
156	screen by screen, kalau buku tu,	
157	macam muka surat lah- adakah ia	
158	menarik minat pelajar utk mengikuti	
159	pelajaran seterusnya	
160		
161	adakah ia mesra pengguna	ya...budak akan terfikir untuk langkah seterusnya...
162		b-4
163	Teks/tulisan pulak- adakah jenis	ya..tulisan jelas..penggunaan latar belakang jelas...tak bercampur...jadi budak tak hilang fokus
164	tulisan yg digunakan dlm perisian tu memudahkan pelajar utk	
165	memahami	b-5
166	topik nahu yg diajar	
167		
168	adakah WARNA tulisan memudahkan	ya..warna dan jenis tulisan..
169	pelajar memahami topik nahu yg diajar	
170		
171	saiz tulisan tu sesuai ke..	ya..sesuai dengan format skrin..sama padat
172		b-6
173	student dpt faham dgn mudahlah	ya...
174	maksudnya	
175	faham- sori	
176		
177	AUDIO/BUNYI pulak- adakah	ya...
178	penggunaan kesan bunyi (sound effect)	
179	dlm perisian tu menarik minat pelajar	
180	utk belajar topik nahu....	
181	yg ada bunyi dlm lautan tu	
182		
183	adakah penggunaan SUARA	ya...diorang tahu..suara lelaki mewakili lelaki...
184	(lelaki+perempuan) dlm penerangan	dan perempuan mewakili perempuan
185	fakta tu menarik minat pelajar	b-9
186		
187		
188		
189	oo ok..boleh tambah lagi jawapan	penggunaan perkataan yang disebut satu

	zue	persatu
190	ttg peranan suara tu	membolehkan student memberikan tumpuan
191		pada teks..
192		
193		lagi satu..diorang berusaha memahami
		butiran
194		dan teks yang dibaca...samaada selari dgn
195		topik
196		atau pun tak...
197		
		seterusnya..diorang dapat mendengar
198		sebutan
199		yang betul dan jelas...
200	ok.....	b-9
201	zue rasa adakah suara yg terdpt	ya..sebab sebutan satu persatu..n jelas..
	dlm perisian tu mudah difahami	
202	oleh	b-9
203	pelajar	
204		
205	GRAFIK pulak- adakah penggunaan	
206	grafik/gambar dlm perisian tu	
207	memudahkan pelajar memahami	
208	isi pelajaran	
209		
210	cthnya gambar 1 lelaki, 2 lelaki,	
211	ramai lelaki	
212		
213	yg pakai jilbab tu jugak, gambar	ya...yang tu yang diorang boleh buat
214	kanak2 yg ikut bilangan mausul	rumusan
215		...tgk gambar dgn ayat
216	adakah JENIS grafik yg digunakan	b-10
	time tu memudahkan pelajar	
217	memahami	
	isi pelajaran (jenis grafik ada 2:	
218	gambar	
219	natural & gambar dilukis- graf- carta)	
220		
221	mcm yg akak gunakan tu grafik yg	saya tgk tgk...
222	agak natural, bukan dilukis.....	ya...sebab tele dgn teks
223	adakah jenis grafik yg digunakan	
224	memudahkan pelajar faham	
225		

226	ANIMASI/PERGERAKAN- adakah	ya..sebab itu mewakili tiap pecahan topik
227	animasi yg terdpt dlm perisian tu	b-11
228	sesuai dgn topik pelajaran?	
229		
230	bagaimana zue katakan ia (grafik )	sebab grafik itu merumuskan pecahan topik...
231	sesuai, boleh jelaskan dgn lanjut	
232	ke.....	manakala gmbar menerangkan topik..
233		animasi tu memberikan pelajar rasa tak
234		boring...
235		disamping tu..diorang akan berfikir untuk
236		yang
237	ooo jadi animasi boelh mewujudkan	sterusnya
238	KEMAHIRAN BERFIKIR pelajar lah	b-10
239		ya....sebab pelajar ada yang
240		berkemahiran..jadi dia akan gunakan
241		untuk projek diorang...
242		lagi satu...dia akan berminat untuk terus
243	maksud akak, bila gunakan	belajar
244	m.media,	dan fokus
245	aliran pemikiran pelajar utk	ya...sebab dorang boleh connect dengan
246	merumuskan	pecahan
247	konsep isim mausul berjalan dgn	yang kitta buat di awal topik..
248	aktif...	
249	mrk akan mudah faham....	
250	adakah zue setuju	sgt setuju..
251		c-2
252	zue setujukah kalau akak katakan	ya...mereka sukakan sesuatu yang lebih baru
253	animasi boleh menarik minat	
254	pelajar?	dalam p&p
255		b-11
256	Part 4	
257	Dgn penggunaan perisian m.media	ya...sgt setuju
258	tu,	
	adakah zue rasa ia memudahkan	
	penerangan tajuk	
		ya..sebab..pecahan senang dibuat..huraian
	adakah konsep yg kompleks dlm	dapat
	topik nahu dpt disampaikan dgn	dibuat dengan terang..latihan pun senang
	jasas?	nak olah

259		c-2
260	ok	
	adakah pelajar boleh memilih	ya..macam saya sebut tadi..ikut tahap
261	mana2	mereka
262	bahagian tanpa mengikut turutan	
263	(nonlinear)	
264		
265	bolehkah masa disingkat kan bila	ya..kita ambik isi2 penting saja..terang takrif,
266	guna MM ni	contoh...
267		c-4
	x perlu ambik masa yg lamalah,	ya..kalu buku teks..panjang sangat..kdg2
268	mcm	simple
		sgt..jd mm amik keduanya...yang
269	guna buku teks,tak kah memakan	sepatuntnya
270	masa yg lama utk baca page by pege	c-4
271		
	pd pandangan zue time mengajar	ya...ada 3hala...saya dgn pelajar,pelajar dgn
272	BA	saya .
273	hari tu, adakah pelajar menjadi aktif	dan pelajar dgn pelajar.
274	(cth: bertanya guru, rakan)....	masa saya terang takrif..diorang
275	respon mrk mcmana'....??	berbunyi la..maksud sebenar isim
276		mausul, isim isyarah bila saya terang..
		sebab diorang diajar guna buku teks
277		semata2...
278		kau phm..phm la..kalu tk..taklah..
279		
280		
		lepas tu diorang minta saya ulang lagi...then
281	ok	akhir
282		saya minta diaorag buat rumusan...
283		
284		
		diorang dapat jelaskan penggunaan
285		haza,hazizhi,
286		allazi....
287		
288	ok	
289	ni part terakhir	
290		
291	tentang pengetahuan zue pulak dlm	
292	pembinaan bahan MM....	
293	adakah zue mengetahui konsep	
	PPBK (p&P Berbantuan	
294	Komputer)....	

295	he he ni soalan simple je	
296		
297	ok kesiannya...dah 2 jam dah online	ok sambung mula
298		
299	ok	ya...guna komputer dalam p&p...
300		
301	adakah zue faham konsep	macam paham...kita masukkan mm dalam p&p
302	PENGINTEGRASIAN MM dlm P&P	sebagai method...dalam tu kiranya BBM
303		guna mm
304		itu yg saya phm la..
305	ok..integrasi maksudnya (elemen suara,	
306	animasi, grafik , teks dll) s	
307		
308	apakah maksud audio, setakat yg	ya...
309	zue faham	penggunaan suara yang dimasukkan dlm bhn mm
310		
311	video?	penggunaan gambar..animasi, grafik
312		
313	ok	
314	zue boleh ke bina bahan2 berikut	pernah buat..slide show guna pp..then add
315	1- perisian m.media	audio,animasi sikit...
316		
317	2-Audio?	kalau bahan dah ada saya boleh buat...tapi
318		yang biasa...
319		
320	ok zue dah siap alhamdulillah	ok no hal...bila habis?
321	alhamdulillah	
322	lamanya akak ambik masa zue	
323		
324	bagi la alamat zue kat sane..akak	saya sebenarnya apply HLP under kpm nak
325	nak kirim ikan terubok + kek lapis	buat MA dlm Bahasa Arab..
326		
327	oo ye ke..bagus2	jadi saya nak tanya idea kak la..nak buat tesis..
328		sebab saya ni bila yg sendiri..saya memang
329		tak
330		dak idea..
331		
332		



333	ok..apa tajuk nak di tulis	kot2 ada idea..saya dok plan nak buat
334		penggunaan
335		latihan dlm bahasa Arab...
336		ada banyak latihan..jadi diorang minta tulis
337		esei
		1000pp...isi tak tau nak tulis..
338	dah isi ke borang online tu	dah isi..tapi saya tak tulis la bahagian
339		penerbitan..
340		due 18/2
341	ok..yg mrk nak 1000 p/p tu bukan	tajuk tu okey ke?
342	proposal kan..mrk nak zue bagi	
343	sebab	
344	kenapa pilih topik "latihan dlm BA"	
345	kan?	
	latihan yg zue maksudkan tu	
346	"tadribat"	ya...ada syafawi, tahriri, iktiyari..
347	dlm BA ke.....	saya nak tulis tentang pemantapan Nahasa
348	cuba cerita sikit apa sebenarnya yg	Arab
349	zue nak buat	melalui latihan...di sekolah menengah...
350	oo ok	
351		ka kak ada idea nak perelokkan tajuk ni...dah
352		lama tak belajar..dah jadi beku otak..
353	ok2 akak dah nampak apa yg zue	
354	nak	oo mcm tu ke...nanti kena intebiu tak?
355	yg 1000 p/p tu adalah "sebab kita	yg tu kena tulis online ke?saya tgktak dak
356	pilih	pun..
357	tajuk tu" kan	
	akak rasa kena tulis online, nanti	dia tulis di syarat2...bahagian penerbitan
358	akak	semasa
359	bukan w.site tu & tengok apa yg mrk	mengajar ..saya tak buat jadi tak tulis...apa
360	nak..ataupun zue boleh x emel pd	pun
361	akak	nanti saya tggk semula...
362	borang tu, supaya boleh tengok apa	
363	yg	kiranya tajuk tu okey la..
	KPM maksudkan 1000 p/p tu	
	ok..bagus tajuk tu..sebab kalau	okey ini alamt saya ZURIDA BT ZAKARIYA,

	sistem	
364	LATIHAN dibuat dgn teratur &	KG TELOK KANDEH,JLN ALOR MENKUDU,
365	sistematik, ia akan memberi kesan	05400 ALOR SETAR ,KEDAH...
366	yg	
367	besar terhadap kefahaman pelajar	
368	dlm BA	
369		kak tak perlu susah...benda ni bukannya
370		berat pun
371		takat nak jawab saja..
372		apa pun nak bagitau..hari sebelum pindah
373		terlupa
374		beli ikan terubuk..kempunan..jadi kalu kak
375	ok boleh2...memang akak tau zue	nak
376	suka terubok	bagi syukran jazilannnnnn
377		
378		
379		
380		
381	yg 1000 p/p tu, kena tulis dgn	
382	mantap	
383	tau, sbb bhg HLP nak tengok	
384	overview	
385	calon ttg kajian yg bakal dijalankan	
386	x pe ..nanti akak drafkan 1000 plp	
387	tu...	tu lah...okey..syukran....kak emel ke adress ni
388	ok2..terima kasih byk2 atas bantuan	pun tak pa...
389	zue bagi idea & jawapan	
390	n.week tlg remind akak ye ttg	
391	1000 p/p tu..sbb biasalah..takut	
392	terlupa	
393	Bookmark	
394		

# **LAMPIRAN 3**

## **(ITEM TEMU BUAL PELAJAR)**

## ITEM TEMU BUAL PELAJAR

### BAHAGIAN A

#### (5) KESAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Bil	Item	Respon Pelajar
<i>Dengan penggunaan perisian multimedia adakah: (jelaskan)</i>		
1	isi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih senang difahami? Jelaskan	
2	fakta berkaitan <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> yang disampaikan menjadi lebih mudah difahami? Jelaskan	
3	anda dapat menghubungkaitkan konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru? Jelaskan	
4	anda dapat mengenal pasti fakta penting yang disampaikan oleh guru? Jelaskan	
5	gaya pembelajaran adalah lebih berkesan? Jelaskan	
6	konsep <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> dapat dirumus dengan jelas?	
7	isi pelajaran yang diikuti berkaitan <i>al- Qawaid al- Arabiyyah</i> dapat diringkaskan dengan mudah? Jelaskan	
8	anda merasa seronok mengikuti pelajaran Bahasa Arab?	

**(2)KEBERKESANAN PENGINTEGRASIAN ELEMEN MULTIMEDIA  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

Bil	Item	Respon Pelajar
Adakah muka permulaan/Laman Utama perisian multimedia:		
9	menarik minat anda untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya? Jelaskan	
10	mesra pengguna? Jelaskan	
Adakah muka pengantara (interface) perisian multimedia:		
11	menarik minat anda untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya? jelaskan	
12	mesra pengguna? Jelaskan	
Adakah		
13	jenis teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan anda memahami topik <i>al- Qawaid al-Arabiyyah</i> yang diajar? Jelaskan	
14	warna teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan anda memahami topik <i>al- Qawaid al-Arabiyyah</i> yang diajar? jelaskan	
15	saiz teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan anda memahami topik <i>al- Qawaid al-Arabiyyah</i> yang diajar? jelaskan	
Adakah		
16	penggunaan kesan bunyi menarik minat anda untuk belajar <i>al- Qawaid al-Arabiyyah</i> ? Jelaskan	
17	penggunaan suara menarik minat anda untuk belajar <i>al- Qawaid al-Arabiyyah</i> ? Jelaskan	

<b>Bil</b>	<b>Item</b>	<b>Respon Pelajar</b>
<i>Adakah:</i>		
18	suara yang terdapat dalam multimedia adalah mudah difahami? Jelaskan	
19	suara yang terdapat dalam multimedia adalah jelas didengar? Jelaskan	
<i>Adakah:</i>		
20	grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan anda memahami isi pelajaran? jelaskan	
21	Saiz grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan anda memahami isi pelajaran? Jelaskan	
<i>Adakah:</i>		
22	animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini sesuai dengan topik pelajaran ini? (Jelaskan)	
23	animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini menarik minat anda? Jelaskan	

### (3) KESAN PENGGUNAAN PERISIAN MULTIMEDIA DALAM PENGUASAAN KEMAHIRAN BELAJAR

<b>Bil</b>	<b>Item</b>	<b>Respon Pelajar</b>
<i>Dengan penggunaan perisian multimedia adakah:</i>		
24	proses mengulangkaji pelajaran dapat dipermudahkan? Jelaskan	
25	pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih teratur (sistematik)? Jelaskan	
26	proses pembelajaran lebih menarik? Jelaskan	
27	minat pelajar untuk mengikuti pelajaran dapat dicetuskan? jelaskan	
28	perbincangan antara pelajar dengan guru dapat ditingkatkan? Jelaskan	
29	pelajar boleh bertindak aktif sepanjang masa? Jelaskan	
30	kemahiran belajar dapat diwujudkan? Jelaskan	

---

*Sekian terima kasih, segala kerjasama yang para pelajar berikan amat dihargai  
dan semoga Allah melimpahkan rahmat kepada anda semua.*

Sharifah Fatimah binti Wan Jamel  
Fakulti Bahasa & Linguistik  
Universiti Malaya, Kuala Lumpur

# **LAMPIRAN 4**

**(TRANSKRIP TEMU BUAL PELAJAR)**



**TRANSKRIP TEMU BUAL PELAJAR**  
**Sekolah 1**

**Informan Pelajar (1 )**

	<b>Soalan</b>	<b>Jawapan</b>
	<b>SMKA MATANG – Pelajar 1</b> <b>NURFADHILAH</b>	
1	Assalamu'alaikum wbt..	Wa'alaikumussalam wbt..
2		
3	SMKA Matang err..	Nama ana Nurfadhilah Bt. Temu..
4	Nama enti siapa..?	
5		
6	Ok...ustazah nak tanya beberapa	
7	perkara berdasarkan kepada	
8	penggunaan perisian multimedia	
9	yang baru kita tengok tadi..	
10		
11	Adakah enti rasa isi pelajaran	Yaa..saya rasa multimedia lebih difahami
12	yang disampaikan oleh guru	kerana err...berbeza bentuknya..disampaikan
13	lebih mudah difahami..?	atau pun dalam bentuk multimedia dengan
14		gambar-gambarnya...
15		
16	aa..berbeza dengan buku tekslah..	aa...berbeza..ia lebih menarik dan tidak
17		membosankan pelajar disebabkan warnanya
18		yang berlainan..
19		
20	kalau enti..enti suka warnalah..	yaa...
21	boleh menarik perhatian er..	
22		
23	adakah fakta berkaitan <i>al-</i>	yaa...memang kerana mmm...ia lebih
24	<i>Qawaid al-Lughawiyah</i> yang	disampaikan mengikut pecahan-pecahan.. sesuai
25	dipelajari tadi menjadi lebih	mengikut bentuknya yang lain berbanding
26	mudah difaham..?	dengan buku teks..ia hanya fakta dan tidak ada
27		contoh...kurang ada contoh dan jika tidak
28		difaham oleh pelajar ia menjadi susah..
29		
30	haa...menjadi lebih rumit...	haa...lebih rumit...
31		
32	kalau multimedia ni kalau pelajar	haa...boleh...sebab dia boleh faham..dia ada
33	tak faham dia boleh...	gambar..bentuk tersendiri dengan ayat yang
34		diberikan ia membantu penjelasan melalui
35		grafik yang diberikan..
36		
37	ok..bagus..adakah enti boleh	dapat...kerana ia senang digambarkan dengan
38	menghubungkaitkan konsep	contoh-contoh yang lain..

39	pelajaran yang disampaikan oleh	
40	guru ..	
41		
42	senang diaplikasikan dengan	aaa...boleh..insyaAllah...
43	contoh-contoh yang lain...	
44	enti boleh ingatlah...	
45		
46	kalau fakta penting tu boleh tak	berbanding dengan buku teks dengan
47	dikenal pasti ...fakta yang	multimedia...aaa...dapat...kan dah disebut ia
48	disampaikan oleh guru...	berbeza dan ia lebih didekatkan fakta tadi dan ia
49		disertakan dengan contohnya
50		
51	contoh..disertai warna...ada	haa...warnanya ...ada gambar..ada
52	gambar...suara yang boleh	suara..bunyi..yaa...
53	membantu err....	
54		
55	bagi gaya pembelajaran pulak	yaa...sebab buku teks ia membosankan..kurang
56	adakah enti rasa ia lebih	warna..kurang bantuan..tidak ada macam
57	berkesan?	contohnya macam multimedia ada suara..ada
58		animasinya sendiri...
59		
60	aa...ia lebih membantu	aa..banyak bantuanlah...
61		
62	adakah kita terikat dengan situasi	aa...dia tidak terikat ..sebab ia dapat ..kita dapat
63	...oo..kita kena tengok takrif	apa...
64	dulu..kemudian ikut susunan..	
65	kalau dalam konsep	
66	pembelajaran multimedia ni..?	
67		
68	fleksibel..anjal...	haa...kita dapat kliknya melalui cita rasa kita
69		sendiri...
70		
71	ok..konsep <i>al-Qawaid al-</i>	rasanya dapatlah disebabkan bentuk bahasanya
72	<i>Lughawiyah</i> ni dapat dirumus	diberi lain-lain..mudah...diberi contohnya
73	dengan jelas...dapat tak enti	sendiri..jenis-jenisnya ..ringkas dan padatlah
74	rasa..?	...senang difahami...
75		
76	jenis-jenisnya macam mana..	aaa...peta mindalah..kita faham ia ada berapa
77	adakah ia menggunakan bentuk	jenisnya...macam mana bentuknya...
78	peta minda...	
79		
80	aaa...isi pelajaran yang diikuti	dapatlah...ia senang dirumus...dapat diberi
81	adakah boleh diringkaskan	kesimpulanlah...di pengakhiran pelajaran...
82	dengan mudah...lebih kurang	
83	macam soalan di atas tadilah..	
84		
85	aaa....di akhir pelajaran kita	haa...

86	boleh menyimpulkanlah...	
87		
88	enti rasa seronok menjalani P&P	yaa..ia lebih menarik perhatian pelajar
89	guna multimedia tadi..?	disebabkan warna-warnanya..tidak
90		mengantuklah...tidak membosankan berbanding
91		dengan buku teks yang tidak ada warna... tidak
92		ada bunyi..
93		
94	ok..bagi kandungan elemen	yaa...sebab senanglah..untuk kita pergi ke hala
95	multimedia pulak...kita pergi	tujunya di mana..untuk kita kliknya untuk
96	kepada muka permulaan atau	masuk ke perisian tersebut...
97	pun laman utama yang kita	
98	tengok tadi...adakah laman utama	
99	atau muka permulaan perisian ini	
100	menarik minat enti..?	
101		
102	ooo...maknanya ia mesra	Yaa...hehe..yaa..
103	penggunalah..enti tau pergi ke	
104	manalah bila tengok muka	
105	permulaan itu..	
106		
107	bagi <i>interface</i> pulak..muka	Muka surat...ya..sebab ia dibahagi dengan
108	pengantara.. <i>screen by screen</i> ...	mengikut urutan tertentu...warnanya....
109	muka surat..adakah menarik	
110	minat enti ...	
111		
112	kontras <i>background</i> nya	Aaa...bunyinya....yaa...senang nak difahamlah...
113	mungkin...bunyinya..mesra	senang nak ke mana ... <i>back..main menu</i> kah...
114	pengguna err..bagi enti... buka jer	
115	skrin tu enti boleh tau nak ke	
116	manalah...boleh...	
117		
118	tulisan pulak..jenis teks...adakah	Yaa..sebab aa...ia digunakan dengan warna yang
119	jenis tulisan memudahkan enti	berbeza dan ia diberi bentuk-bentuk yang lain
120	faham topik <i>al-Qawaid al-</i>	dan ada bunyi kalau kita tidak faham atau tidak
121	<i>Lughawiyah</i> yang diajar..?	tahu nak menyebutnya bagaimana..
122		
123	ok..keluar bunyi ..kita klik ..	Warna amat menarik..ia memberi kesan yang..
124	bunyinya membantu err... warna	mm...positif sebab warna memainkan peranan
125	enti rasa macam mana..?	yang penting untuk menarik minat pelajar dan
126		untuk mudah faham untuk meneruskan..
127		aaa...tidak bosan dan pelajar apa..
128		
129	mudah tertarik...warna yang	Aaa....yaa...tau dibahagi dengan perkara yang
130	menonjol contohnya untuk topik	penting...yang sama..berbeza...
131	yang penting kan...	
132		

133	saiz teks pulak bagaimana enti	Aaa...mudah..sebab ia tidaklah terlalu kecil dan
134	rasa...ok kah...adakah	tidaklah terlalu besar...sebab bentuknya
135	memudahkan enti faham topik..?	padanlah..
136		
137	boleh nampaklah dari belakang	Aaa...boleh...
138	err...	
139		
140	ok..sekarang kita pergi kepada	Err... <i>background</i> bunyi yang dibelakang tu..
141	audio yang terbahagi kepada	menariklah...supaya permulaan belajar...mana
142	dua...satu kesan bunyi atau <i>sound</i>	ada pelajar yang dah mengantuk pun...
143	<i>effect</i> ...satu lagi suara...kesan	bangun.....
144	bunyi apa yang enti faham kesan	
145	bunyi...?	
146		
147	yaa..yaa...maknanya untuk	Haa...berbanding dengan buku teks tidak ada
148	menyegarkan pelajarlah kan...	bunyi..tidak ada muzik...
149	untuk menarik tumpuan pelajar...	
150		
151	ada orang kata <i>sound effect</i> ni	Aaa...yaa....hehe...memang betul...
152	boleh menenangkan jiwa... kalau	
153	enti macam mana..?..	
154		
155	adakah penggunaan suara...suara	Yaa..sebab ia juga memainkan peranan untuk
156	lelaki..suara perempuan yang	menyebabkan pelajar cepat faham baik untuk
157	bercakap tu adakah ia menarik	lelaki atau perempuan...
158	minat enti untuk terus belajar..?	
159		
160	maknanya ia menguatkan	Yaaa....untuk membantu lebih faham...
161	kefahaman kita....	
162		
163	lebih faham teks yang kita tengok	Haa...yaa....
164	tu..?	
165		
166	ok...cantik-cantik...suara yang	Yaa..mudah difahami...sebab ia disebut
167	terdapat dalam multimedia	...mudah untuk pelajar mendengar sebutannya..
168	adakah mudah difahami...	aa...dan jika pelajar kurang tahu bagaimana
169		menyebutnya...klik saja di audio dan boleh
170		mendengar ..dan pelajar boleh mengikutnya...
171		
172	ikut...kemudian kalau sekali tak	Boleh ulang-ulang...seberapa banyak yang
173	cukup pelajar boleh....	dimahu...
174		
175	jelas didengar ke suara tu...	Jelas....boleh tahulah...
176		
177	sekarang kita pergi kepada grafik	Yaa...memang lebih faham...sebab bantuannya
178	atau pun gambar...grafik yang	menyebabkan pelajar mudah faham..lebih
179	kita gunakan dalam perisian	menarik perhatian pelajar untuk terus belajar

180	multimedia tadi adakah ia	nak lagi..nak lagi...dan nak lagi...nak tengok
181	memudahkan enti faham isi	lagi....
182	pelajaran ..	
183		
184	saiz grafik...adakah ia	Yaa..memudahkan...sesuailah saiz grafiknya
185	memudahkan enti faham	sesuai..tidak terlalu kecil dan tidak terlalu
186	saiznya.. besar keciknyalah...	besar...
187		
188	animasi..adakah animasi yang	Yaa..ia sesuai dengan topik pelajaran...apa yang
189	terdapat dalam perisian ini sesuai	disebut ..apa yang ditulis di dalam multimedia
190	dengan topik pelajaran...apa enti	ia bersangkutan paut.. berkaitan dengan animasi
191	rasa..?	yang diberikan...yang ditonjolkan di dalam
192		skrin...
193		
194	aaa.....maknanya apa topik	Yaa..supaya ia lebih mudah untuk difahamkan..
195	penting yang ditekankan	
196	dianimasikan...	
197		
198	aaa....kita tengok yang bergerak...	aa...perbuatannya yang dilakukan oleh...macam
199	ooo..inilah yang penting...	mana ayat itu dikatakan...
200		
201	aaa....macam mana ragam ayat	haaa....
202	itu maksudkanlah err...	
203		
204	adakah animasi ini menarik	yaa..memang menarik sebab itu perkara penting
205	minat enti..?	menyebabkan pelajar lebih mudah fahamlah..
206		
207		yaa...memang dapat dipermudahkan ..pelajar
208	dengan menggunakan perisian	tidak akan merasa bosan seperti belajar
209	multimedia adakah proses	menggunakan buku teks yang tidak ada bunyi...
210	mengulangkaji pelajaran dapat	kurang untuk memahami...kalau tidak
211	dipermudahkan..?	faham...err..apa..tidak perlu buka kamus ke...
212		sebab di dalam multimedia ia lebih menekankan
213		dan ia mempunyai animasi yang menunjukkan
214		bagaimana ayat tersebut....mudah untuk
215		difahamilah...
216		
217		yaa...padatlah...
218	Aaa...maknanya semua ringkas	
219	err..kita cuma klik-klik....	
220		haa...yaa..sebab kalau ..ia tidak perlu diklik
221	Adakah pembelajaran enti rasa	mengikut urutanlah...apa yang kita nak belajar
222	sistematik menggunakan	kita boleh klik mana-mana saja..
223	multimedia..	
224		haa...
225	Kita boleh klik mana-mana tanpa	
226	perlu ikut susunanlah err..	

227		yaa..memang lebih menarik..
228	Proses pembelajaran lebih	
229	menarik mungkin...	
230		yaa...disebabkan animasi yang
231	Minat pelajar untuk mengikuti	membantu...pergerakan kartun-kartun..warna-
232	pelajaran seterusnya boleh	warna yang berbeza..audionya..suaranya...
233	dicetuskan..?	
234		memang...sebab aa..mungkin apabila selepas
235	Ok...perbincangan antara pelajar	saja pelajar belajar menggunakan multimedia
236	pulak..macam interaksi antara	mungkin keluarnya idea-idea untuk pelajar...
237	pelajar dengan guru..kalau kita	
238	tengok skrin multimedia tu	
239	macam tadilah...enti rasa antara	
240	enti atau pun antara pelajar	
241	dengan guru..adakah wujud	
242	perbincangan antara	
243	mereka...dapat ditingkatkan...?	
244		aa...untuk lebih...isi-isi kandungan yang lain... ia
245	Aaaa...idea-idea macam aa...	terkeluar selepas melihat multimedia...
246	tambahan...tambahan yang perlu	
247	jawapan..	
248		aaa...permasalahan lain...
249	aa...maksudnya dia boleh kaitkan	
250	konsep dengan permasalahan lain	
251		aaa....
252	aa...itu maksudnya membina	
253	kemahiran berfikir err..	
254		aa...yaa..sebab..apa...dapat bersangkut paut
255	pelajar boleh bertindak aktif	dengan apa yang...antara guru dengan pelajar...
256	sepanjang masa...	aa..dia lebih dapat membantu pelajaran dengan
257		lihat multimedia keluar macam-macam idea...
258		dapat menyelesaikan masalah-masalah lain..
259		
260		haa....
261	aa...yaa..betul..maksudnya fikiran	
262	minda diaktif...bertindak err...	
263		yaa...berfikir sendiri...
264	kalau student menumpu pada	
265	skrin pun dikira bertindak aktif..	
266	fikiran dia berjalan pun bertindak	
267	aktif...	
268		haa...yaa..
269	haa...berfikir sendiri kadang-	
270	kadang buat formula sendiri..	
271		yaa...memang...di antara pelajar dengan
272	ok...soalan terakhir...adakah	pelajar...di antara pelajar dengan guru dapat
273	kemahiran belajar dapat	ditingkatkan ..lebih mahir...

274	diwujudkan..?	
275		
276	macam mana kalau pelajar tu	dia dapat membuat formula sendirilah... dengan
277	seorang diri..macam mana dia	tercetusnya idea-idea yang lain...dapat
278	nak kaitkan konsep yang	menyelesaikan masalah-masalah yang sebelum
279	dibelajar..?	ni...yang kurang faham dapat lebih faham ..
280		
281	aaaa....yaa...enti rasakan adakah	aaa...warna yang membantu ...animasi...
282	pengalaman sedia ada pelajar tu	kadang-kadang terlupa..bila tengok ayat dalam
283	dalam bahasa Arab boleh	multimedia ...bila waktu ujian tu dia akan
284	dicungkil melalui penggunaan	teringat melalui animasikah.. warnanya yang
285	multimedia...kadang-kadang	menyebabkan dia boleh teringat balik apa yang
286	pelajar tu dia ingat-ingat	dah dipelajari...
287	lupa..adakah bila dia tengok tu...	
288		yaa....
289	aaa...boleh t eringat err...	
290	maknanya dia boleh atur minda	
291	kita ya untuk mengingat kembali	
292	apa yang dah dipelajari...	
293		sama-sama...
294	ok terima kasih...terima kasih	Wa'alaikumussalam wbt...
295	banyak-banyak ya atas bantuan..	
296	Assalamua'alaikum...	

# **LAMPIRAN 5**

**(ITEM SOAL SELIDIK PELAJAR)**



--	--	--

## SOAL SELIDIK PELAJAR

Para pelajar yang dihormati :

1. Mohon kerjasama semua pelajar semua untuk melengkapkan soal- selidik ini.
2. Tujuan soalan soal selidik ini adalah untuk mengetahui tentang `Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab` di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) di negeri Sarawak.
3. Saya harap maklumat yang akan diperolehi melalui kajian ini dapat memperbaiki proses pengajaran dan pembelajaran (P & P) bahasa Arab di seluruh sekolah di Malaysia dan seterusnya dapat meningkatkan prestasi pelajar dalam peperiksaan awam.

### BAHAGIAN A (Latar belakang Akademik)

Tandakan ( / ) di ruang yang disediakan:

1. Nama Sekolah anda :  
\_\_\_\_\_

2. Jantina: ☐ L  
☐ P

3. Gred yang diperolehi dalam Peperiksaan Menengah Rendah (PMR) bagi mata pelajaran :

*Bahasa Arab Komunikasi*

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☐ D
- ☐ E

4. *Pendidikan Islam*

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☐ D
- ☐ E

5. Pernahkan anda belajar Bahasa Arab dengan menggunakan perisian multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab?

☐ Ya  
☐ Tidak

## BAHAGIAN B

Gunakan skala berikut untuk menyatakan pendapat anda dalam isu-isu berikut:

5. Sangat Setuju (SS)  
 4. Setuju (S)  
 3. Tidak Pasti (TP)  
 2. Tidak Setuju (TS)  
 1. Sangat Tidak Setuju (STS)

### (6) KESAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Bil	Item	Skala				
		5 (SS)	4 (S)	3 (TP)	2 (TS)	1 (STS)
<i>Dengan penggunaan perisian multimedia</i>						
1	Isi pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih senang difahami.					
2	Fakta berkaitan <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> yang disampaikan menjadi lebih mudah difahami.					
3	Saya dapat menghubungkan konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru.					
4	Saya dapat mengenal pasti fakta penting yang disampaikan oleh guru.					
5	Gaya pembelajaran adalah lebih berkesan					
6	Konsep <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> dapat dirumus dengan jelas.					
7	isi pelajaran yang diikuti berkaitan <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> dapat diringkaskan dengan mudah.					
8	Saya merasa seronok mengikuti pelajaran Bahasa Arab.					

**(5) KEBERKESANAN PENGINTEGRASIAN ELEMEN MULTIMEDIA  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

Bil	Item	Skala				
		5 (SS)	4 (S)	3 (TP)	2 (TS)	1 (STS)
<i>Muka permulaan/Laman Utama perisian multimedia</i>						
9	Muka permulaan perisian multimedia ini menarik minat saya untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya.					
10	Muka permulaan perisian multimedia ini adalah mesra pengguna.					
<i>Muka pengantara (interface) perisian multimedia</i>						
11	Muka pengantara ( <i>interface</i> ) perisian multimedia ini menarik minat saya untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya.					
12	Muka pengantara ( <i>interface</i> ) perisian multimedia ini adalah mesra pengguna.					
<i>Teks/Tulisan</i>						
13	Jenis teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami topik <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> yang diajar.					
14	Warna teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami topik <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> yang diajar.					
15	Saiz teks/ tulisan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami topik <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> yang diajar.					
<i>Audio/ Bunyi</i>						
16	Penggunaan kesan bunyi menarik minat saya untuk belajar <i>al- Qawaid al- Lughawiyah</i> .					
17	Penggunaan suara menarik minat saya					

	untuk belajar <i>al- Qawaid al-Lughawiyah</i> .					
Bil	Item	Skala				
		5 (SS)	4 (S)	3 (TP)	2 (TS)	1 (STS)
18	Suara yang terdapat dalam multimedia adalah mudah difahami.					
19	Suara yang terdapat dalam multimedia adalah jelas didengar.					
<b>Grafik</b>						
20	Grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami isi pelajaran					
21	Saiz grafik yang digunakan dalam perisian multimedia ini memudahkan saya memahami isi pelajaran.					
<b>Animasi/ Pergerakan</b>						
22	Animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini sesuai dengan topik pelajaran ini.					
23	Animasi atau pergerakan yang terdapat dalam perisian multimedia ini menarik minat saya.					

**(6) KESAN PENGGUNAAN PERISIAN MULTIMEDIA DALAM  
PENGUASAAN KEMAHIRAN BELAJAR**

Bil	Item	Skala				
		5 (SS)	4 (S)	3 (TP)	2 (TS)	1 (STS)
<i>Dengan penggunaan perisian multimedia</i>						
24	Proses mengulangkaji pelajaran dapat dipermudahkan.					
25	Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih teratur (sistematik).					
26	Proses pembelajaran lebih menarik.					
27	Minat pelajar untuk mengikuti pelajaran dapat dicetuskan.					
28	Perbincangan antara pelajar dengan guru dapat ditingkatkan.					
29	Pelajar boleh bertindak aktif sepanjang masa.					
30	Kemahiran belajar dapat diwujudkan.					

## CADANGAN

Sila tandakan ( / ) pada petak yang disediakan:

1. Pengajaran Bahasa Arab dengan penggunaan multimedia amat digalakkan.  
☐ Setuju  
☐ Tidak Setuju
2. Setiap pelajar perlu digalakkan menggunakan perisian multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab.  
☐ Setuju  
☐ Tidak Setuju
3. Pelajar perlu didedahkan dengan cara penggunaan perisian multimedia yang betul.  
☐ Setuju  
☐ Tidak Setuju
4. Guru ICT (Teknologi Maklumat dan Komunikasi) perlu memastikan pembelajaran Bahasa Arab di Makmal Komputer berjalan dengan lancar tanpa sebarang masalah teknikal.  
☐ Setuju  
☐ Tidak Setuju
5. Peluang perlu diberi galakan untuk menyiapkan tugas Bahasa Arab dengan menggunakan komputer seperti `Power Point`.  
☐ Setuju  
☐ Tidak Setuju
6. Sebuah Makmal Bahasa Arab dilengkapi dengan komputer perlu disediakan untuk meningkatkan prestasi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab.  
☐ Setuju  
☐ Tidak Setuju

---

*Sekian terima kasih, segala kerjasama yang para pelajar berikan amat dihargai dan semoga Allah melimpahkan rahmat kepada anda semua.*

Sharifah Fatimah binti Wan Jamel  
Fakulti Bahasa & Linguistik  
Universiti Malaya, Kuala Lumpur

# **LAMPIRAN 6**

**(LATAR BELAKANG BAHASA ARAB  
SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN)**

## **LATAR BELAKANG BAHASA ARAB DI SEKOLAH MENENGAH KEBANGSAAN**

Kurikulum Bahasa Arab di sekolah menengah kebangsaan mula digubal secara rasmi mulai 1 Januari 1977 dengan pengambilan sebelas buah Sekolah Menengah Agama negeri dan rakyat. Sekolah-sekolah berkenaan kemudiannya dinamakan Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA). Sehingga kini terdapat 56 buah SMKA di seluruh negara. Pada tahun 1988, Kementerian Pendidikan telah membuka kelas aliran agama (KAA) di Sekolah-Sekolah Menengah Kebangsaan harian. Sehingga kini terdapat lebih 350 buah Sekolah Menengah Kebangsaan harian yang menawarkan KAA (BPI, KPM 2000: 1).

Dalam tempoh empat tahun pertama penubuhan SMKA, kurikulum bahasa Arab didasarkan kepada prosidur peperiksaan mata pelajaran ini yang sedia ada di Lembaga Peperiksaan Malaysia. Pada tahun 1981, Bahagian Pendidikan Islam telah menyediakan dua Sukatan Pelajaran (SP) bahasa Arab; satu SP untuk digunakan di semua SMKA dan satu lagi digunakan di Sekolah Berasrama Penuh tertentu. Kandungan SP tersebut lebih mengutamakan penguasaan morfologi dan sintaksis dengan harapan utama untuk membolehkan murid-murid memahami teks asas dari al-Quran dan al-Sunnah.

Mulai tahun 1980, Kementerian Pendidikan mengadakan latihan khusus kepada guru-guru bahasa Arab di dalam dan luar negara termasuk di Arab Saudi dan

Sudan. Pada tahun 1984 pula Kementerian Pendidikan dengan kerjasama The Islamic Educational, Scientific and Cultural Organization (ISESCO) telah menganjur beberapa siri kursus dalam perkhidmatan bagi guru-guru bahasa Arab. Melalui kursus-kursus tersebut guru-guru bahasa Arab mula didedahkan dengan pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa Arab (BPI, KPM 2000: 1).

Di samping itu usaha bagi memantapkan buku teks bahasa Arab menggunakan pendekatan komunikatif telah dimulakan pada tahun 1986 dan usaha bagi menulis buku panduan guru untuk buku teks tersebut juga telah dimulakan pada tahun 1988. Proses penulisan buku-buku tersebut telah dilakukan di bawah pengawasan pakar-pakar bahasa Arab dari IESCO.

Apabila Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) dilaksanakan, Kurikulum Bahasa Arab juga digubal semula. SP bahasa Arab ini, dilaksanakan di semua SMKA, KAA dan SBP mulai tahun 1991. Pada peringkat awal, namanya kekal dengan nama bahasa Arab. Sehingga pada 12 Jun 1991, Jawatankuasa Kurikulum Pusat (JKP) telah memutuskan supaya nama Bahasa Arab diubah kepada Bahasa Arab Komunikasi (BAK). Selain daripada itu JKP juga meluluskan mata pelajaran baru iaitu Bahasa Arab Tinggi (BAT) dan dilaksanakan mulai 1992. Ini bermaksud BAK dan BAT mempunyai SP dan huraian yang berbeza. Begitu juga dengan format peperiksaan dan buku teks (BPI, KPM 2000: 2).



### **3.2.2 Status Bahasa Arab di Sekolah Menengah Kebangsaan**

Dalam Akta Pendidikan 1996 dinyatakan dengan jelas status bahasa Arab. Perkara menyatakan seperti berikut :

Seksyen 2. (d) di mana kemudahan bagi pengajaran -

(c) bahasa Arab, Jepun, Jerman atau Perancis atau mana- mana bahasa asing lain boleh diadakan jika didapati munasabah dan praktik berbuat sedemikian;

Perlaksanaan Bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinyatakan dalam “Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Pendidikan) 1997 - Jadual 3, Jadual 8 dan Jadual 9” seperti berikut :

2.1 Bahasa Arab Komunikasi sebagai Mata Pelajaran Tambahan

2.2 Bahasa Arab Tinggi sebagai Mata Pelajaran Elektif

2.3 Bahasa Arab Rendah sebagai Mata Pelajaran Tambahan

Peruntukan waktu minimum seminggu bagi mata pelajaran Bahasa Arab Komunikasi ialah enam waktu x 40 minit dan bagi Bahasa Arab Tinggi ialah empat waktu x 40 minit. Manakala peruntukan waktu minimum seminggu bagi Bahasa Arab Rendah yang dicadangkan dalam mesyuarat JKP Bil 2/96 ialah empat waktu x 30 minit (BPI, KPM 2000 : 4).

### **3.2.3 Kandungan dan strategi**

Sukatan Pelajaran ini menekankan empat kemahiran iaitu kemahiran mendengar, kemahiran bertutur, kemahiran membaca dan kemahiran menulis. Kemahiran ini diajar secara bersepadu supaya penggunaan dan amalan bahasa dapat dikuasai

secara seimbang antara keempat-empat kemahiran tersebut. Konteks penggunaan bahasa merangkumi situasi sebenar di rumah , di sekolah, dalam masyarakat dan berdasarkan teks al-Quran dan al-Hadith. Penggunaan situasi di atas bergantung kepada kemampuan dan perkembangan pelajar-pelajar.

Penggunaan bahasa dan struktur ayat dalam pengajaran dan pembelajaran dipermudahkan di samping membuka ruang kebebasan mengamalkan bahasa mengikut kemajuan pelajar, terutama untuk peringkat Penilaian Menengah Rendah (PMR). Pengajaran bahasa ditumpukan kepada peraturan-peraturan dan kaedah penggunaan bahasa yang perlu diketahui oleh seorang pelajar bahasa asing dalam konteks sosial, bukan semata-mata mahir dalam bidang morfologi dan sintaksis untuk menghasilkan ayat atau ungkapan yang betul.

Dari segi perlaksanaannya, mata pelajaran ini disenaraikan di bawah mata pelajaran tambahan, dengan peruntukan masa sebanyak enam waktu seminggu, setiap waktu pengajaran mengandungi 40 minit (BPI, KPM 1992).

#### **3.2.4 Penilaian dan peperiksaan**

Sesuai dengan konsep KBSM, penilaian mata pelajaran ini perlu mempunyai ciri-ciri berikut ;

- i. Lebih bersifat formatif
- ii. Menekankan tindakan susulan dijalankan
- iii. Bersistem dan berterusan
- iv. Menggunakan pelbagai kaedah

- v. Dikendalikan oleh guru
- vi. Menggalakkan penilaian sendiri oleh pelajar

Dari segi peperiksaan awam untuk mata pelajaran ini pada peringkat PMR dan SPM keputusannya bergantung kepada pihak Lembaga Peperiksaan Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Walau bagaimanapun perubahan perlu dibuat dalam peperiksaan tersebut terutamanya dari segi struktur, bentuk dan penekanan kemahiran-kemahiran yang diuji sesuai dengan kandungan Sukatan Pelajaran ini.

Rumusannya ; Bahasa Arab Komunikasi telah dipermudahkan mempunyai matlamat yang lebih umum dan terbuka, ia telah dicadangkan untuk ditawarkan kepada semua pelajar yang berminat di sekolah-sekolah menengah kebangsaan. Tawaran ini akan dilaksanakan secara berperingkat tertakluk kepada kemampuan menyediakan guru bahasa Arab yang mencukupi. Pelajar-pelajar yang menamatkan persekolahan mereka dengan mendapat kepujian atau cemerlang dalam Bahasa Arab Komunikasi adalah sesuai dan mampu melanjutkan pelajaran ke peringkat yang lebih tinggi di dalam dan luar negeri. Bahasa Arab Komunikasi berbeza dari Bahasa Arab Tinggi terutama dari segi aras serta laras bahasa, bidang dan konteks penggunaan.

# **LAMPIRAN 7**

**(SUKATAN PELAJARAN BAHASA ARAB TINGGI)**



وزارة التربية والتعليم

المنهج المتكامل للمدارس الثانوية

المنهج الدراسي

اللغة العربية العالية

٢٠٠٣

١٩

قسم مناهج التربية الإسلامية والأخلاق

إدارة التربية الإسلامية والأخلاق

## کات فقهتر

کوریکولوم څرګندولېن کېښودلېن هندوکوڅ حسرت موليا نګارا ټاکنې مېښايکن  
ښېدېښ بړطرف دنيا گڼد کټراسي ماس کيڼي دان اکن داټچ څيښمن کوریکولوم  
برتوجوان منښکځن اکلا ښېدېښ، ممتوحي سماغت فلسفه ښېدېښ کيښودلېن، دان  
ميډياکن مورېد مهالځي چايرن ښېدېښ قد اېد ۲۱.

کوریکولوم پخ دسېق سمولا مېږي ښکځن گڼد ښلاي موزني دان سماغت  
ډايريو ټنګ ټاکنې ميډرکن مورېد اکن څرځن دان تڅوڅوچول مړيک سپاګي ورکاڼکارا  
ماجو دان مشارکه برعلمو. مورېد دديښ اوښوق برککړ، برعلمو څښاوهوان لواسه،  
برتا ټاټيکا ټيڅکي، پيچسنان، سرتا ډلت منکوناکن ټيکنولوکي معلومات دان  
کومونیکاسي سچارا برکځن. دهارکځن کوریکولوم اکن ډلت ملاميرکن مورېد پخ  
برښتن دان ټايه مقناسي سکالا رښتن دان چايرن دالم هيلوف.

سوکن بهاس عرب ټيڅکي برتوجوان ماشکځن مورېد دڅن کماهيرن ۲ برېلاس يايت  
منډڅر، برتوتور، مياچ دان منولېښ. څوړاسان کماهيرن ۲ برېلاس اکن  
مېوړهکځن مورېد مهېمي ډلپاګي ټاکنې، پاچاهن، برکومونیکاسي دان سپاګاڅ  
سلارس دڅن ستاتوسن سپاګي بهاس لئارلېشا پخ لواس څښکونان دالم پيچ ۲  
کومونیکاسي، اېکونومي، ډولېښک دان کيوداېدن.

کمنترېن ښېدېښ مرقمکن څښکونان دان اوچتن ترپا کاسيه گڼد سټياډ اينډيوډيو  
دان ايښتوسي اکن سومېښ کڅاکړن، ماس، دان ټناک سټيک ټرحصيلن سوکن  
ډلارجرن اکن.

ستاره  
(داتو، عيدالراهي بن مات)  
کيوا ډلاره ښېدېښ مليسيا  
کمنترېن ښېدېښ مليسيا

## فلسفه الزرية الوطنية

إن الزرية في ماليزيا عملية مواصلة نهف إلى تحقيق تنمية شاملة متكاملة لإمكانيات الفرد من  
أجل إعداد مواطن متوازن متوافق عقليا وجسديا وروحيا وعاطفيا ملتزما بالعميدة الدينية  
مطيعا لله ونهف أيضا إلى تكوين الشعب الماليزي شعبا متعلما ذا كفاءات عالية ومهارات فائقة  
وتحلياً بالأخلاق الفاضلة وبمعضنا للمسؤولية قادرا على إسعاد النفس بأذلا قصارى الجهد  
لتحقيق الزام والعمران بالأسرة والمجتمع والوطن .

## القاموس

الحمد لله الذي خلق الإنسان علمه البيان نزل القرآن بلسان عربي مبين، والصلاة والسلام على النبي العربي سيد الأنعام وخاتم الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين، وبعد.

إن خطوة دراسة اللغة العربية في المستوى الثانوي وضعت وقفا لأهداف الفلسفة التربوية الوطنية والفلسفة التربوية الإسلامية لإعداد إنسان متوازن ومستوافق عقليا وجسميا وروحيا وعاطفيا ومتحليا بالآخلاق الفاضلة ومليئها بالموالاة الإيجابية ومستزودا بالمهارات المتسودة ومطبقا بالشخصيات الفذة ذات النظرة إنشائية تجاه الحياة، متصفا بكونه عبدا لله، الذي تقع عليه المسؤولية للوصول إلى الخير والسعادة في الدنيا والآخرة طبقا للمنهج المتكامل للمدارس الثانوية.

إن اللغة العربية لغة القرآن الكريم والعديد النبوي الشريف ولغة العبادة ذات أهمية قصوى في حياة المسلم، كما أنها لغة عالية واسعة الاستخدام في كافة المجالات الاتصالية والعلمية والثقافية والاقتصادية والسياسية.

وقد أعد هذا المنهج الإضافي للطلبة المتفوقين في اللغة العربية لتمكينهم من ترويض المهارات اللغوية وممارستها استعمالا وكلاما وقراءة وكتابة، واكتساب المروءات اللغوية وتنمية حساسيتهم لاستعمال اللغة استعمالا صحيحا طبقا للنوازل اللغوية، أضف إلى تعزيزهم بالنصوص الأدبية والبلاغة العربية للفواحد العرب، أضيف إلى تعزيزهم بالنصوص الأدبية والبلاغة العربية باعتبارهما العنصرين المتكاملين في دراسة اللغة العربية وترغيبهم في استعمال اللغة استعمالا صحيحا.

ويهدف المنهج أيضا إلى مساعدة الطلبة على فهم القرآن الكريم والأحاديث النبوية الشريفة ليتأقنوا بأساليبهما وفهم الكتب الإسلامية والثقافية والأدبية وغيرها من المراجع المتعددة.

## كلمات التقديم

المنهج الدراسي الوطني هو تعبير واضح عن غاية الدولة السامية لتهيئة التربية على المستوى العالي التحصيل العلمي والمستقبل وإعادة النظر في المنهج الدراسي بهدف إلى ترسيخ المرسوم التربوي وتحقيق أهداف الفلسفة التربوية الوطنية وإعداد الطلبة لمواجهة تحديات التربية في القرن الواحد والعشرين.

المنهج الدراسي (إصدار الرجعة) يعطي أهمية كبرى إلى القيم الفاضلة والمعاني الوطنية لتوعية الطلاب بمسئوليتهم وواجباتهم نحو تكوين الدولة المتقدمة والمجتمع المتقن، فهم بذلك يربون على التفكير البكر وتنقيف العقول بالعلوم النواصرة والنحلي بالآخلاق الحسنة والنظفة والقدرة على استخدام التكنولوجيا المعنوية والاتصالية بطريقة فعالة، وبأن ينتج المنهج الدراسي طلابا ذوي همم عالية قادرين على تغلب الموانع والمشقات في حياتهم.

المنهج الدراسي للغة العربية العالية يهدف إلى تكوين المهارات اللغوية الأساسية من الاستماع والكتابة والقراءة والكتابة في نفوس الطلاب بالإضافة إلى ترسيخها بالقواعد النحوية والمناصر الأدبية والبلاغية وغيرها باعتبارها لغة عالمية واسعة الاستخدام في المجالات الاتصالية والاقتصادية والسياسية والثقافية.

تقدم وزارة التربية آيات الشكر والامتنان إلى جميع الأفراد الذين قد بذلوا قصارى جهودهم من الأوقات والجهد في إخراج هذا المنهج الدراسي في حيز الوجود.

**سنة ١٤٤٥هـ**

(د. عبد الرزاق بن عامت)

مدير عام التربية بالرباط

## الأهداف العامة

إن الهدف العام من دراسة اللغة العربية في المستوى العالي يمتنع بحال الاعتزاز والغيرة باللغة العربية بصفتها لغة القرآن الكريم ولغة العلم واكتساب المعلومات والمهارات والبراكيب اللغوية قصد فهم النصوص والمراجع الإسلامية والعربية مع استخدامها بدقة في الاتصالات المعينة والمجالات المختلفة وتوسيع المعارف وتذوق جمال اللغة وأصالتها.

## الأهداف الخاصة

إن الأهداف الخاصة من دراسة اللغة العربية في المستوى العالي هي :

- ١) الاستماع إلى ما يتلى من الآيات القرآنية الكريمة المعينة والتي ما يقرأ من الأحاديث النبوية الشريفة المعينة مع فهم معانيهما.
- ٢) الاستماع إلى ما يقرأ من النشرات العربية مع فهمها والتعليق عليها.
- ٣) استخدام اللغة العربية وممارستها في الكلام والقراءة والكتابة في مختلف أنواعها وقوفاً.
- ٤) ممارسة التحدث باللغة العربية والالتزام به في جميع الحالات.
- ٥) الإحاطة بالقواعد العربية والبلاغة البسيطة مع القدرة على استخدامها.
- ٦) تذوق جمال أساليب النصوص الأدبية.
- ٧) اكتساب ما لا يقل عن ألفي كلمة عربية جديدة.
- ٨) القدرة على استخدام المراجع العربية المختلفة.
- ٩) تعويد الطلبة على استعمال أدوات التكنولوجيا المعلوماتية الحديثة المتعلقة باللغة العربية.

## محتوى المنهج

### المهارات اللغوية

١) يتكون هذا المنهج على المهارات اللغوية الأساسية الأربع وجوانبها التي يجب على الطلبة تعلمها. وهذه المهارات ينبغي أن تكون مطابقة مع القواعد الصحيحة.

### ١.١ مهارة الاستماع مع الفهم

من خلال هذه المهارة يمكن الطلبة من :

١.١.١ الاستماع إلى ما يقرأ من الكلمات والجمل والعبارات والمجالات مع الفهم.

١.١.٢ الاستماع إلى ما يتلى من الآيات القرآنية الكريمة المعينة مع تفسيرها وفهم معانيها وإلى ما يقرأ من الأحاديث النبوية الشريفة المعينة مع إدراك معانيها [انظر الملحق رقم ١ : قائمة الآيات القرآنية الكريمة والملحق رقم ٢ : قائمة الأحاديث النبوية الشريفة].

١.١.٣ الاستماع إلى ما يقرأ من النصوص الأدبية البسيطة وتذوق جمال أساليبها والتعليق عليها.

### ١.٢ مهارة الكلام مع الفهم

من خلال هذه المهارة يمكن الطلبة من :

١.٢.١ إنشاء التحيات والتحيات والتهاني والعتاذي والرد عليها في مختلف المناسبات.



- ١٢,٢ إلقاء الخطب والتأثير والإعلانات في مناسبات معينة.
- ١٢,٣ التعبير عما في النفس من شعور وأحاسيس وانفعالات ورغبات.
- ١٢,٤ إصدار الأوامر والإرشادات والتوجيهات.
- ١٢,٥ الاستفسار عن المعلومات العامة والأفكار المتعددة والأحداث الجارية.
- ١٢,٦ توضيح وتحليل الحالات المتعلقة بالفرد والأسرة والمجتمع.
- ١٢,٧ نطق الأرقام والأعداد في الجمل واستخدامها استخدما صحيحا.
- ١٢,٨ ترجمة العبارات من اللغة الماليزية إلى اللغة العربية وعكسها أرتجاليا.

### ١,٣ مهارة القراءة مع الفهم

- من خلال هذه المهارة يتمكن الطلبة من :
- ١٢,٩ تلاوة الآيات القرآنية الكريمة المعينة وقراءة الأحاديث الشريفة المعينة مع فهم معانيها وتذوق جمال أساليبها [أنظر الملحق رقم ١ : قائمة الآيات القرآنية الكريمة والملحق رقم ٢ : قائمة الأحاديث النبوية الشريفة].
- ١٢,١٠ قراءة الكلمات والجمل والعبارات والمقالات مع فهم معانيها.
- ١٢,١١ قراءة النصوص الشعرية والشعرية مع فهم معانيها وتذوق جمال أساليبها.
- ١٢,١٢ قراءة النصوص المختارة من الكتب الدينية والمراجع العربية المختلفة مع فهم معانيها.

### محتوى المنهج

#### (١) المهارات اللغوية

يحتوي هذا المنهج على المهارات اللغوية الأساسية الأربع وجوانبها التي يجب على الطلبة تعلمها. وهذه المهارات ينبغي أن تكون مطابقة مع القواعد الصحيحة.

#### ١,١ مهارة الاستماع مع الفهم

- من خلال هذه المهارة يتمكن الطلبة من :
- ١١,١ الاستماع إلى ما يقرأ من الكلمات والجمل والعبارات والمقالات مع الفهم.

١١,٢ الاستماع إلى ما يتلى من الآيات القرآنية الكريمة المعينة مع تبسيطها وفهم معانيها وإلى ما يقرأ من الأحاديث النبوية الشريفة المعينة مع إدراك معانيها [أنظر الملحق رقم ١ : قائمة الآيات القرآنية الكريمة والملحق رقم ٢ : قائمة الأحاديث النبوية الشريفة].

١١,٣ الاستماع إلى ما يقرأ من النصوص الأدبية البسيطة وتذوق جمال أساليبها والتعليق عليها.

#### ١,٢ مهارة الكلام مع الفهم

- من خلال هذه المهارة يتمكن الطلبة من :
- ١١,٤ إلقاء التحيات والتحيات والتأني والتعازي والرد عليها في مختلف المناسبات.

## الأهداف العامة

إن الهدف العام من دراسة اللغة العربية في المستوى العالي يفتح مجال الاعتزاز والغيرة باللغة العربية بصفتها لغة القرآن الكريم ولغة العلم واكتساب المعلومات والمهارات والنواحيب اللغوية قصد فهم النصوص والمراجع الإسلامية والعربية مع استخدامها بدقة في الاختصالات المعينة والمجالات المختلفة وتوسيع المعارف وتذوق جمال اللغة وأسايلها.

## الأهداف الخاصة

إن الأهداف الخاصة من دراسة اللغة العربية في المستوى العالي هي :

- ١) الاستماع إلى ما يتلى من الآيات القرآنية المعينة وإلى ما يقرأ من الأحاديث النبوية الشريفة المعينة مع فهم معانيهما.
- ٢) الاستماع إلى ما يقرأ من النشرات العربية مع فهمها والتعليق عليها.
- ٣) استخدام اللغة العربية وممارستها في الكلام والقراءة والكتابة في مختلف أنواعها وفنونها.
- ٤) ممارسة التحدث باللغة العربية والالتزام به في جميع الحالات.
- ٥) الإحاطة بالقواعد العربية والإلاغة البسيطة مع القدرة على استخدامها.
- ٦) تذوق جمال أساليب النصوص الأدبية.
- ٧) اكتساب ما لا يقل عن ألفي كلمة عربية جديدة.
- ٨) القدرة على استخدام المراجع العربية المختلفة.
- ٩) تعويد الطلبة على استعمال أدوات التكنولوجيا الملو مائية الحديثة المتعلقة باللغة العربية.

## محتوى المنهج

### المهارات اللغوية

١) يتكون هذا المنهج على المهارات اللغوية الأساسية الأربع وجوانبها التي يكتسب على الطلبة تعلمها . وهذه المهارات ينبغي أن تكون مطابقة مع القواعد الصحيحة.

### ١.١ مهارة الاستماع مع الفهم

من خلال هذه المهارة يتمكن الطلبة من :

١.١.١ الاستماع إلى ما يقرأ من الكلمات والجمل والعبارات والمفالات مع الفهم.

١.١.٢

تسببها وفهم معانيها وإلى ما يقرأ من الأحاديث النبوية الشريفة المعينة مع إدراك معانيها [انظر الملحق رقم ١ : قائمة الآيات القرآنية الكريمة والملحق رقم ٢ : قائمة الأحاديث النبوية الشريفة] .

١.١.٣ الاستماع إلى ما يقرأ من النصوص الأدبية البسيطة وتذوق

جمال أساليبها والتعليق عليها.

### ١.٢ مهارة الكلام مع الفهم

من خلال هذه المهارة يتمكن الطلبة من :

١.٢.١ إنشاء التحقيقات والتجاربيات والسماعي والرد عليها في مختلف المناسبات.

## ٢) القواعد العربية

أن تكون القواعد العربية أساساً لممارسة اللغة ممارسة سليمة، وأن يكون تعليمها مبرجاً لفهمان استخدام اللغة استخداماً سليماً. وأن تحتوي القواعد على النظام الصرفي والنظام التركيبي إلى جانب مراعاة أوجه التعلق والتبني والتعظيم لتحقيق الهدف المنشود.

هذه الدراسة تحتوي على الموضوعات الآتية :

٢,١	الجملة المقيدة.
٢,٢	التركبة والعرفة.
٢,٣	البنوي والعرب.
٢,٤	المرفوعات.
٢,٥	النواسخ.
٢,٦	البيان الصرفي.
٢,٧	المجرد والمزيد.
٢,٨	اللازم والتعدي.
٢,٩	الفعل المعلوم والفعل المجهول.
٢,١٠	الاسم الجامد والمشتق.
٢,١١	المصادر.
٢,١٢	المشتقات.
٢,١٣	التوابع.

١,٣,٥ استخراج الأفكار الرئيسة من المواد القروية.

١,٣,٦ قراءة النوجيمات والإرشادات مع فهم معانيها.

١,٣,٧ قراءة الجداول والرسومات البيانية والخرائط مع فهم أغراضها.

١,٣,٨ قراءة الأرقام والأعداد العربية طبقاً للقواعد العربية.

## ١,٤ مهارة الكتابة مع الفهم

من خلال هذه المهارة يتمكن الطلبة من :

١,٤,١ كتابة الجمل والعبارات وتنسيقها بأسلوب جيد وخط واضح .

١,٤,٢ كتابة الكلمات والجمل بـخطوط العربية : الخط الفارسي، والخط الديواني، والخط الكوفي.

١,٤,٣ كتابة الجمل والعبارات إملائياً طبقاً لقواعد الإملاء مع ضبط علامات الترقيم.

١,٤,٤ كتابة المقالات والرسائل على اختلاف أنواعها.

١,٤,٥ تلخيص المقالات الطويلة وتطوير المقالات القصيرة.

١,٤,٦ كتابة الأرقام والأعداد العربية طبقاً للقواعد العربية.

١,٤,٧ كتابة التحليلات الموجزة المعتمدة على الجداول والرسومات البيانية والخرائط.

١,٤,٨ ترجمة العبارات من اللغة الماليزية إلى اللغة العربية وعكسها.

## ٣) البلاغة

أن تكون دراسة البلاغة في هذا المستوى أساساً لتنمية مهارات الطلبة  
ومكسباتهم وتذوقهم باللغة العربية من حيث جمالها وحسن أدائها  
وتنسيقها ووقوفهم على الأساليب العربية الجيدة.

هذه الدراسة تحتوي على الموضوعات الآتية :

- ٣,١ فصاحة الكلمة وفصاحة الكلام وفصاحة التكلم.
- ٣,٢ البلاغة وعلومها.
- ٣,٣ التشبيه.
- ٣,٤ الحقيقة والمجاز.
- ٣,٥ الاستعارة.
- ٣,٦ المجاز المرسل.
- ٣,٧ الكناية.
- ٣,٨ الأسلوب الخبري.
- ٣,٩ الأسلوب الإنشائي.
- ٣,١٠ القصر.
- ٣,١١ السجع.
- ٣,١٢ الجاس.
- ٣,١٣ الاقتباس.
- ٣,١٤ الطباق.
- ٣,١٥ القابلة.

## المصنوعات

- ٢,١٤ المصنوعات.
- ٢,١٥ المجزئات.
- ٢,١٦ الحروف وأواعها.
- ٢,١٧ الأساليب العربية.
- ٢,١٨ الممنوع من الصرف.
- ٢,١٩ العدد والمعدود.
- ٢,٢٠ الإعرال والإبدال.
- ٢,٢١ الفعل الصحيح والفعل المعتل.
- ٢,٢٢ اتصال الضمائر بالأفعال.
- ٢,٢٣ الأفعال الخمسة.
- ٢,٢٤ الأسماء الخمسة.
- ٢,٢٥ المقصور والمفتوح والمدود.

## (٥) الحكم والأمثال

الحكم والأمثال ركن من أركان جمال اللغة فيجب تشجيع الطلبة على فهمها واستيعابها ثم استعمالها في المواقف والحالات الخاصة.

هذه الدراسة تحتوي على الحكم والأمثال الآتية :

- ٥١ العلم بلا عمل كالشجر بلا ثمر أو كالسحاب بلا مطر.
- ٥٢ اجتهد ولا تكسل فالندامة عقبى لمن يتكاسل.
- ٥٣ ما لا تراه العين لا يأمن عليه الفؤاد.
- ٥٤ بالتأني تعرف جودة العلوي.
- ٥٥ حب المال أصل الضرر جميعا.
- ٥٦ الطائر المبكر يغوز بالدودة.
- ٥٧ التأجيل لص الزمان.
- ٥٨ الخسود لا يسود.
- ٥٩ رب إشارة أقوى من عبارة.
- ٥١٠ عبقريّة الكمبيوتر موهبة بصاحبه.
- ٥١١ كاذب تغرب حديدا باردا.
- ٥١٢ أطرق الحديد ما زال حاميا.
- ٥١٣ أفضل حداد يطرق أحيانا أضعفه.
- ٥١٤ عندما يتوقف المطر تنسى المطلة.
- ٥١٥ الولد صورة عن أبيه.
- ٥١٦ الحاجة تفنق الحيلة.

11

## (٤) النصوص الأدبية

إن دراسة النصوص الأدبية في هذا المستوى تعتبر وسيلة للاندخاف بالآيات القرآنية الكريمة والأحاديث النبوية الشريفة وتنمية الشروات اللغوية وتثقيف العقول حتى يستطيع الطلبة من التوازن والتوافق في حياتهم اليومية بين المادية والروحية، وبذلك تمكنهم الإدراكية والوجدانية والانفعالية والعاطفية والعلمية التي تكون عنصر أمن عناصر المتعة والترويح في عملية التعليم والتعلم.

هذه الدراسة تحتوي على النصوص المختارة من :

- ٤١ الآيات القرآنية الكريمة.
- ٤٢ الأحاديث النبوية الشريفة.
- ٤٣ النصوص الأدبية.
- ٤٤ الرسائل الأدبية.
- ٤٥ الطلب.
- ٤٦ النوادر والنكت.
- ٤٧ الأسماء الإسلامية.
- ٤٨ الأسماء العلمية.
- ٤٩ الأسماء الاجتماعية الفلسفية.
- ٤١٠ الأسماء الوطنية.

[انظر الملحق رقم ٣ : قائمة النصوص الأدبية]

10

المنهج الدراسي للغة العربية العالية

**الشرذة اللغوية (٦)**

على الطلبة أن يكتسبوا من الشرذات اللغوية والمصطلحات الخاصة خلال دراستهم في السنة الرابعة والخامسة الثانوية، ويكون في حوزتهم ألفي كلمة عربية جديدة، ألف كلمة جديدة للسنة الرابعة وألف كلمة جديدة أخرى للسنة الخامسة.

١٩

13

المنهج الدراسي للغة العربية العالية

الرباطة ساعة خبز من ألف علاج. ٥,١٧

يعرف اللهم عند امتحانه والرجل في آلامه. ٥,١٨

اليد الواحدة لا تفتح. ٥,١٩

الله يومئذ، يوم لك ويوم عليك. ٥,٢٠

12

• إِنَّ اللَّهَ قَائِلُ الْحَقِّ وَالْبَاطِلِ يُخْرِجُ الْحَيَّ مِنَ الْمَيِّتِ وَيُخْرِجُ الْمَيِّتَ مِنَ الْحَيِّ ذَٰلِكُمْ اللَّهُ قَائِلُ كُلِّ شَيْءٍ قَائِلُ الْأَصْنَانِ وَجَعَلَ الْبَيْتَ سَكَنًا وَالْمَنَاسِكَ وَالْقَمَرِ حُسْبَانًا ذَٰلِكَ تَقْدِيرُ الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ ﴿٩٥﴾ وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْمَجْرَمَ يُتَبَدَّلُوا فِي ظُلُمَاتٍ أَلْوَنَ الْبَيْضِ قَدْ فَصَّلْنَا الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٩٦﴾ وَهُوَ الَّذِي أَنشَأَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ فَمُسْتَقَرٌّ وَمُسْتَوْدَعٌ قَدْ فَصَّلْنَا الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿٩٧﴾

وَأَذِّنْ لِلْعَمَلِ لِأَنَّهُمْ - وَهُمْ يَعْلَمُونَ - لَيْسَ لَكَ بِشَيْءٍ أَنْ تَقْضِيَهُمْ عَاقِبَتُهُمْ فِي عَمَلِهِمْ أَنْ تَقْضِيَهُمْ لِي وَبِالْبَاطِلِ إِلَى الْعَصَمِ ﴿١٣﴾ وَإِنْ خِفْتَ أَنْ تَقْضِيَهُمْ عَلَى أَنْ تَقْضِيَهُمْ - بِنَافِئَةٍ لَكَ - بَدَلْهُمْ قَلِيلًا فَطَعْنُهُمْ وَصَاحِبُهُمْ فِي الدُّنْيَا مَتْرُوكٌ وَالْخَيْرُ سَبِيلٌ مِنَ الْبَاطِلِ إِلَى نَجَاتٍ مَرْجِعُكُمْ فَأَتَيْنَكُم بِهَا كَثِيرًا نَعْلَمُونَ ﴿١٤﴾

قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ ﴿١﴾ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَائِفُونَ ﴿٢﴾ وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ ﴿٣﴾ وَالَّذِينَ هُمْ لِلزَّكَاةِ فَاعِلُونَ ﴿٤﴾ وَالَّذِينَ هُمْ لِقَوْلِهِمْ خَافُونَ ﴿٥﴾ إِلَّا عَلَى أَرْوَاحِهِمْ أَنْ يَمْلِكُوا أَنْتَبِهَتْ فَأَنْبَهَتْهُمْ قَوْلُهُمْ فَبَرَأَتْهُمُ الْمَوَدَّةُ ﴿٦﴾ فَمَنْ أَتَقَى زُرَّاءَ ذَٰلِكَ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُتَّقُونَ ﴿٧﴾ وَالَّذِينَ هُمْ لَا يُغْوُونَ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاعَةً وَتَعْبُدُهُمْ رَبُّهُمْ عَلَى صَلَاتِهِمْ يُحَاطُونَ ﴿٨﴾ أُولَٰئِكَ هُمُ الْوَارِثُونَ ﴿٩﴾ الَّذِينَ يَرِثُونَ الْيَتَامَى هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿١٠﴾

وَأَذِّنْ لِلْعَمَلِ لَأَنَّهُمْ - وَهُمْ يَعْلَمُونَ - لَيْسَ لَكَ بِشَيْءٍ أَنْ تَقْضِيَهُمْ عَاقِبَتُهُمْ فِي عَمَلِهِمْ أَنْ تَقْضِيَهُمْ لِي وَبِالْبَاطِلِ إِلَى الْعَصَمِ ﴿٢١﴾ وَإِنْ خِفْتَ أَنْ تَقْضِيَهُمْ عَلَى أَنْ تَقْضِيَهُمْ - بِنَافِئَةٍ لَكَ - بَدَلْهُمْ قَلِيلًا فَطَعْنُهُمْ وَصَاحِبُهُمْ فِي الدُّنْيَا مَتْرُوكٌ وَالْخَيْرُ سَبِيلٌ مِنَ الْبَاطِلِ إِلَى نَجَاتٍ مَرْجِعُكُمْ فَأَتَيْنَكُم بِهَا كَثِيرًا نَعْلَمُونَ ﴿٢٢﴾

## المصحح رقم ٢ : قائمة النصوص الأدبية

## (١) الآيات القرآنية الكريمة :

سورة غافر ( المؤمن ) ١ - ٦

حَمَّ ۝ تَوَلَّى الْكَلْبِ مِنْ اللَّهِ الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ ۝ عَاوِيَ الْأُنْثَى وَقَالَ الْغُوثُ الْغُوثُ شَدِيدِ الْوَقَائِدِ ذِي الطُّولِ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ إِلَهَ الْمَعِصِرِ ۝ مَا تُجِيدُ فِي رَأْيَتِ اللَّهِ إِلَّا الَّذِينَ كَفَرُوا فَلَا يَزِيدُهُمْ تَقَاتُلَهُمْ فِي الْبَلَدِ ۝ كَذَبَتْ قُلُوبُهُمْ قَوْمٌ نُوْحٍ وَالْأَحْزَابِ مِنْ بَعْدِهِمْ وَهَمَّتْ كُلُّ أُمَّةٍ بِرُسُلِهِمْ يَنصُرُوهُمْ وَيَجْعَلُوا يَدَهُمْ حُصُونًا يَأْتِيهِمْ فَأَخَذْتُهُمْ فَكَيْفَ كَانَ عِقَابِ ۝ وَكَذَلِكَ حَقَّتْ كَلِمَتُ رَبِّكَ عَلَى الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّهُمْ أَصْحَابُ النَّارِ ۝

## (٢) الحديث النبوي الشريف :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ : لَا يَدْخُلُ النَّارَ مَنْ كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ حَبَّةٍ مِنْ إِيمَانٍ وَلَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ مَنْ كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ حَبَّةٍ مِنْ كِبَرٍ فَقَالَ رَجُلٌ : يَا رَسُولَ اللَّهِ، إِنِّي لَيُعْجِبُنِي أَنْ يَكُونَ لَوَيْسٍ غَسِيلًا وَرَأْسِي دُمِيًّا وَشِرَاكَ تَعْلِي خَدِيدًا وَذَكَرَ الشَّيْءَ حَتَّى ذَكَرَ عِلَاقَةً سَوَّاهُ الْعَمَلُ الْكَبِيرَ ذَكَرَ يَا رَسُولَ اللَّهِ، قَالَ : لَا ذَاكَ الْإِيمَانُ إِنْ الْأَلَمَةَ جَمِيلٌ يَحْسِبُ الْإِيمَانُ وَلَكِنَّ الْكِبَرُ مِنْ سَبِيلِ الْحَقِّ وَارْذَى الثَّانِي [مسند أحمد].

## (٣) الرومية :

يا قبي

كنت قبل اليوم طفلا رضيعا، ثم حوت، ثم مشيت، ثم أخذت تدرج على تراب الأرض، ثم تقطعت على سطحي، ولقيت صنوفا من وجوه، فعلمت أن الدنيا بها مملك من الناس، وغيرهم من الخيوان.

## المصحح رقم ٢ : قائمة الأحداث النبوية الشريفة

## (١)

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ : إِنْ الدُّنْيَا خَلْقَةٌ خَفِيزَةٌ وَأَرَادَ اللَّهُ مُسْتَعْيِلَكُمْ فِيهَا فَيَنْطَلِقُ كَيْفَ تَعْمَلُونَ فَتُعْمَلُ الدُّنْيَا وَتُفْعَلُ النَّسَاءُ فَإِنْ أُولَ فَنَتَى نَتَى إِبْرَاهِيمَ كَانَتْ فِي النَّسَاءِ، وَفِي حَدِيثٍ آخَرَ يُشَارُ لِيَسْفَرُ كَيْفَ تَعْمَلُونَ [صحيح مسلم].

## (٢)

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ : مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَلَكَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ وَإِنْ سَلَكَ لَوْنَةً لَفُتِحَ أَجْرُهَا رِبَا لِيَأْتِيَ الْبُيُوتَ وَإِنْ طَالِبَ الْعِلْمِ يَسْتَعْمِرْ لَهُ مِنْ فِي السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ حَتَّى الْخَيْشَانِ فِي الْمَاءِ، وَإِنْ فَتِلَ الْعَالَمُ عَلَى الْعَابِدِ كَفَعِلَ الْقَمَرِ عَلَى سَابِرِ الْكَوْكَبِ، إِنْ الْعِلْمَاءُ وَرَدَتْهُ الْأَيُّمَاءُ لَمْ يَزِدُوا دِينًا وَارَ وَلَا دَرَمًا، إِنَّمَا وَرَدُوا الْعِلْمَ فَمَنْ أَحَدَهُ، أَخَذَ بِحُطٍّ وَافٍ [سنن ابن ماجه].

## (٣)

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ : إِيَّاكُمْ وَالْعُلُوسَ فِي الْمَرْفَاقَاتِ، قَالُوا : يَا رَسُولَ اللَّهِ مَا لَنَا نُبْدُ مِنْ مَجَالِسِنَا نَتَحَدَّثُ فِيهَا، قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ : فَإِذَا أَيْتَيْتُمْ إِلَّا الْمَجَالِسَ فَأَعْلَمُوا الطَّرِيقَ حَقًّا، قَالُوا : وَمَا حَقُّهُ، قَالَ : غَضُّ الْبَصَرِ وَكَيْفَ الْأَذَى وَرَدُّ السَّلَامِ وَالْأَمْرُ بِالْمَعْرُوفِ وَالنَّهْيُ عَنِ الْمُنْكَرِ [صحيح مسلم].

## (٤)

عَنْ جَابِرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ قَالَ : أَتَعْمَلُ الظُّلْمَ فَإِنَّ الظُّلْمَ ظُلُمَاتٌ يَوْمَ الْقِيَامَةِ وَأَتَعْمَلُ النُّجُ فَإِنَّ النُّجُ أَهْلُكَ مِنْ كَانَ قَبْلَكُمْ حَمَلُهُمْ عَلَى أَنْ يَنْكُرُوا دِيَارَهُمْ وَاسْتَحْكُوا مَحَارِبَهُمْ [صحيح مسلم].



## ١٠) الشعر الوطني :

جندى بناحي وطنه

وطني دعائي للجهاد فلا أني يوماً ولا أخشى أشد صراع  
وعلام أخشى الموت وهو عظيم وله وإن غفل الزمان دواع  
سلمت بلادني في الحياة وأهلها<sup>١٥</sup> وتضيق مني الروح أي ضياع  
لا خير في عيش الذليل فكفكفي كم ضيق القطمان حين الراعي  
حسبي إذا ما مت أني مقتف آثار كل جاهد وشجاع  
(من كتاب الغزاة والمحولات، الجزء الأول، الفصل الدراسي الأول،  
للمف السادس الابتدائي، وزارة المعارف، المملكة العربية السعودية)

فِي حَمَاهُ قَدْ تَسَاوَى كُلُّ فِرْدٍ بِسَوَاهُ  
فَسِلَالٌ كَعَسَلِي لَيْسَ مِنْ فِرْدٍ تُسَاهُ  
كُلُّهَا بِلَيْلِهِ عَيْبٌ وَلَهُ تَعْنُو النَجِيصَةُ  
(من كتاب الغزاة والمحولات، الجزء الأول، الفصل الدراسي الأول،  
للمف السادس الابتدائي، وزارة المعارف، المملكة العربية السعودية)

## ٨) الشعر الما طلي :

إن جل ذنبي عن الغفران لي أمل في الله يجعلني في خير معتصم  
أنقي رجائي - إذا عز الحجير - على مفرح الكرب في الدارين والغنم  
إذا خففت جناح الدال أسأله عز الشفاعة أم أسأل سوى أمم  
وإن تقدر ذو تقوى بمصالحمة قدمت بين يديه عسيرة السدم  
(كتاب النبي ونوفي وإمارة، دراسة وفقد وموازاة لعباس حسن)

## ٩) الشعر الاجتماعي :

كن شجاعاً  
للمنتني

إذا غسامُرت في شرف مروم فلا تنزع بمادون النجوم  
فطعم الموت في أمر حقير كطعم الموت في أمر عظيم  
يرى الجبناء أن المعجز عقل وتلك خديعة الطبع للقيم  
وكل شجاعة في المرء تعني ولا مثل الشجاعة في الحكيم  
وكم من عائب قولاً صحيحاً وأفتته من الفهم السقيم  
ولكن تأخذ الأذان منه على قدر الفريضة والعلوم  
(من كتاب الغزاة والمحولات، الجزء الأول، الفصل الدراسي الثاني  
للعف السادس الابتدائي، وزارة المعارف، المملكة العربية السعودية)

# **LAMPIRAN 8**

**(SURAT KEBENARAN MENJALANKAN KAJIAN)**



JABATAN PELAJARAN NEGERI SARAWAK  
BANGUNAN TUN DATUK PATENGGI  
TUANKU HAJI BUJANG  
JALAN SIMPANG TIGA  
93604 KUCHING  
SARAWAK

Telefon : 082-243301  
Fax : 082-245750  
Kawai : PENDIDIKAN

Ruj. Kami : JPS(W)/SPPP(Lat)/153/08/02/05, Jld.6( 6 )

Tarikh : 5 Jun 2006

Sharifah Fatimah bt Wan Jamei  
SMK Agama Sheikh Hj Othman Abdul Wahab  
Jalan Matang, Kuching.

Tuan,

**KEBENARAN UNTUK MENJALANKAN KAJIAN DI SEKOLAH-SEKOLAH, MAKTAB-MAKTAB  
PERGURUAN, JABATAN-JABATAN PELAJARAN DAN BAHAGIAN-BAHAGIAN DI BAWAH  
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA**

Dengan hormatnya saya merujuk kepada perkara di atas.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa pada dasarnya Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak tiada sebarang halangan untuk membenarkan tuan menjalankan kajian bertajuk :

**"Kaedah Pengajaran Bahasa Arab "** di luluskan.

3. Sayugia diingatkan bahawa sepanjang tempoh kajian tersebut, tuan adalah tertakluk kepada peraturan yang sedang berkuatkuasa dan menjalankan kajian seperti tajuk yang diluluskan oleh Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia bil. KP(BPPDP)603/5 (335) bertarikh 16 Mei 2001.

4. Jabatan ini memohon agar sesalinan laporan kajian dihantar ke **Unit Latihan**, Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak sebaik sahaja selesai untuk tujuan rekod dan rujukan. Dengan surat ini, pengetua sekolah berkenaan adalah dimohon untuk memberi bantuan dan kerjasama yang sewajarnya bagi menjayakan kajian tersebut.

Sekian. Terima kasih.

**"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"**

Saya yang menurut perintah,

( **PONIMAN BIN BEJOK** )  
Sektor Pengurusan Perkhidmatan Pendidikan,  
b. p. Pengarah Pelajaran,  
Sarawak.

s.k: Semua Sekolah Agama di Sarawak.

Fail (Lat)

*kajian!...ks*



BAHAGIAN PERANCANGAN DAN PENYELIDIKAN DASAR PENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA  
KAWASAN 1 – 4, BLOK E8  
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E  
PUSAT Pentadbiran Kerajaan Persekutuan  
62604 PUTRAJAYA

Telefon : 03-88846591  
Faks : 03-88846579

Rujukan Kami : KP(BPPDP) 603/5 Jld.01 (230)

Tarikh : 12 Januari 2006

Sharifah Fatimah Bt Wan Jamei  
No.1, Taman Crescent  
Batu 6 ½, Jalan Matang  
93050 Kuching  
Sarawak

Tuan/Puan,

***Kebenaran Untuk Menjalankan Kajian Di Sekolah, Maktab Perguruan, Jabatan Pelajaran Negeri Dan Bahagian-Bahagian Di Bawah Kementerian Pelajaran Malaysia***

Adalah saya dengan hormatnya diarah memaklumkan bahawa permohonan tuan/puan untuk menjalankan kajian bertajuk :

**" Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran ( Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab ) " diluluskan.**

2. Kelulusan ini adalah berdasarkan kepada cadangan penyelidikan dan instrumen kajian yang tuan/puan kemukakan ke Bahagian ini. **Kebenaran bagi menggunakan sampel kajian perlu diperolehi dari Ketua Bahagian/Pengarah Pelajaran Negeri yang berkenaan.**

3. Sila tuan/puan kemukakan ke Bahagian ini senaskah laporan akhir kajian setelah selesai kelak. Sayugia dimaklumkan tuan/puan hendaklah **mendapat kebenaran terlebih dahulu** daripada Bahagian ini sekiranya sebahagian atau sepenuhnya dapatan kajian tersebut hendak dibentangkan di mana-mana forum atau seminar atau untuk diumumkan kepada media massa.

Sekian untuk makluman dan tindakan tuan/puan selanjutnya. Terima Kasih.

**"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"**

Saya yang menurut perintah,

  
b/p (HJ. MD. MONOTO BIN KOSNAN)

b.p. Pengarah,  
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan  
Kementerian Pelajaran Malaysia

s.k.

Pengarah Pelajaran  
Jabatan Pelajaran Negeri Sarawak

Dr. Hj. Mohamad Bin Seman  
Ketua  
Jabatan Bahasa Arab & Bahasa-Bahasa Timur Tengah  
Fakulti Bahasa Dan Linguistik  
Universiti Malaya  
50603 Kuala Lumpur

# **LAMPIRAN 9**

(ANALISIS PRESTASI MATA PELAJARAN BAHASA ARAB  
TINGGI, SIJIL PELAJARAN MALAYSIA NEGERI SARAWAK  
BAGI TAHUN 2006-2010)

**JABATAN PELAJARAN SARAWAK**  
**PEPERIKSAAN SIJIL PELAJARAN MALAYSIA 2007**  
**ANALISIS PRESTASI MATA PELAJARAN KESELURUHAN**

BIL	KOD MPEL	MATA PELAJARAN	BIL DAFTAR	BIL AMBIL	PERATUS PERINGKAT								JUMLAH % LULUS		BEZA (%) LULUS	GPK		
					CEMERLANG		KEPUJIAN		LULUS		2007	2006	2007	2006		2007	2006	
					BIL	%	BIL	%	BIL	%								
1	1103	BAHASA MELAYU	33413	32741	6359	19.42	15931	48.66	8100	24.74	92.82	91.26	1.56	4.90	5.10			
2	1119	BAHASA INGGERIS	33413	32727	4404	13.46	8888	27.16	11795	36.04	76.66	76.56	0.10	6.21	6.21			
3	1223	PENDIDIKAN ISLAM	9843	9607	1600	16.65	5707	59.40	1007	10.48	86.54	81.18	5.36	4.90	5.70			
4	1225	PENGETAHUAN MORAL	22826	22226	2919	13.13	11207	50.42	4428	19.92	83.48	82.96	0.52	5.54	5.42			
5	1249	SELARAH	33413	32629	2812	8.62	9988	30.61	9195	28.18	67.41	63.10	4.31	6.65	6.79			
6	1449	MATEMATIK	33413	32671	6513	19.94	6374	19.51	10997	33.66	73.10	73.61	-0.50	6.11	6.16			
7	1511	SAINS	22554	21850	1621	7.42	10102	46.23	7779	35.60	89.25	89.93	-0.68	6.03	5.81			
8	2205	LITERATURE IN ENGLISH	50	49	8	16.33	15	30.61	15	30.61	77.55	95.24	-17.69	6.02	5.68			
9	2215	KESUSASTERAN MELAYU	6777	6459	178	2.76	2096	32.45	2265	35.07	70.27	73.46	-3.19	6.92	6.97			
10	2280	GEOGRAFI	6905	6714	328	4.89	2707	40.32	2631	39.19	84.39	82.13	2.26	6.41	6.59			
11	2361	BAHASA ARAB TINGGI	774	772	15	1.94	206	26.68	334	43.26	71.89	76.63	-4.74	7.17	6.95			
12	2611	PENDIDIKAN SENI	14611	13362	867	6.49	10172	76.13	1958	14.65	97.27	97.58	-0.31	5.02	4.80			
13	2621	PENDIDIKAN MUZIK	19	18	6	33.33	6	33.33	2	11.11	77.78	82.86	-5.08	4.78	4.57			
14	3472	MATEMATIK TAMBAHAN	13039	12870	2359	18.33	3395	26.38	3456	26.85	71.56	72.77	-1.21	6.04	6.07			
15	3528	SAINS PERTANIAN	1265	1186	4	0.34	293	24.70	413	34.82	59.87	69.31	-9.44	7.55	7.24			
16	3754	PENGURUSAN KEUSAHAWMANAN	65	63	4	6.35	49	77.78	10	15.87	100.00	100.00	0.00	5.16	5.09			
17	3755	PERDAGANGAN	8946	8518	148	1.74	895	10.51	4908	57.62	69.86	71.52	-1.65	7.65	7.47			
18	3756	PRINSIP AKALUN	4048	3909	895	22.90	1094	27.99	869	22.23	73.11	72.11	1.01	5.67	5.78			
19	3757	EKONOMI ASAS	5880	5654	179	3.17	1100	19.46	2126	37.60	60.22	61.35	-1.13	7.43	7.37			
20	3758	EKONOMI RUMAH TANGGA	807	783	34	4.34	315	40.23	326	41.63	86.21	74.77	11.43	6.33	7.44			
21	3759	LUKISAN KEJURUTERAAN	1061	1042	110	10.56	602	57.77	214	20.54	88.87	85.15	3.71	5.32	5.24			

Tuesday, December 11, 2012 10

**JABATAN PELAJARAN SARAWAK**  
**PEPERIKSAAN SIJIL PELAJARAN MALAYSIA 2008**  
**ANALISIS PRESTASI MATA PELAJARAN KESELURUHAN**

BIL	KOD MPEL	MATA PELAJARAN	BIL DAFTAR	BIL AMBIL	PERATUS PERINGKAT						JUMLAH % LULUS		BEZA (%) LULUS 2008 - 2007	GPK		BEZA GPK 2008 - 2007
					CEMERLANG		KEPUJIAN		LULUS		2008	2007		2008	2007	
					BIL	%	BIL	%	BIL	%						
1	1103	BAHASA MELAYU	34027	33358	6872	20.60	16068	48.17	7771	23.30	92.06	92.82	-0.75	4.85	4.90	0.05
2	1119	BAHASA INGERIS	34027	33345	4141	12.42	8843	26.52	11779	35.32	74.26	76.66	-2.39	6.32	6.21	-0.11
3	1223	PENDIDIKAN ISLAM	10144	9882	1211	12.25	6040	61.12	1147	11.61	84.98	86.54	-1.56	5.20	4.90	-0.30
4	1225	PENGETAHUAN MORAL	23084	22518	4019	17.85	10393	46.15	4256	18.90	82.90	83.48	-0.58	5.33	5.54	0.21
5	1249	SEJARAH	34027	33213	3486	10.50	10598	31.91	8788	26.46	68.86	67.41	1.46	6.45	6.65	0.19
6	1449	MATEMATIK	34027	33302	7208	21.64	6928	20.80	11224	33.70	76.15	73.10	3.05	5.93	6.11	0.18
7	1511	SAINS	23103	22327	1931	8.65	10684	47.85	8044	36.03	92.53	89.25	3.28	5.80	6.03	0.22
8	2205	LITERATURE IN ENGLISH	45	44	8	18.18	5	11.36	12	27.27	56.82	77.55	-20.73	6.70	6.02	-0.68
9	2215	KESUSASTERAN MELAYU	6514	6207	212	3.42	2311	37.23	1917	30.88	71.53	70.27	1.26	6.72	6.92	0.19
10	2280	GEOGRAFI	6690	6669	250	3.75	2812	42.17	2384	35.75	81.66	84.39	-2.73	6.46	6.41	-0.06
11	2361	BAHASA ARAB TINGGI	815	813	28	3.44	298	36.65	369	45.39	85.49	71.89	13.59	6.58	7.17	0.58
12	2611	PENDIDIKAN SENI	15237	14008	1454	10.38	10902	77.83	1299	9.27	97.48	97.27	0.21	4.52	5.02	0.50
13	2621	PENDIDIKAN MUZIK	12	12	3	25.00	2	16.67	4	33.33	75.00	77.78	-2.78	5.92	4.78	-1.14
14	3472	MATEMATIK TAMBAHAN	13190	13053	2327	17.83	3521	26.97	3547	27.17	71.98	71.56	0.41	6.07	6.04	-0.03
15	3528	SAINS PERTANIAN	1167	1116	20	1.79	392	35.13	344	30.82	67.74	59.87	7.88	7.00	7.55	0.55
16	3754	PENGURUSAN KEUSAHAWANAN	89	89	2	2.25	58	65.17	19	21.35	88.76	100.00	-11.24	6.09	5.16	-0.93
17	3755	PERDAGANGAN	9349	8944	169	1.89	1209	13.52	5219	58.35	73.76	69.86	3.90	7.49	7.65	0.16
18	3756	PRINSIP AKALUN	3895	3817	844	22.11	1049	27.48	854	22.37	71.97	73.11	-1.15	5.76	5.67	-0.08

Tuesday, December 11, 2012 10:54:36



# PENCAPAIAN CALON SPM 2009

## JABATAN PELAJARAN SARAWAK

### ANALISIS MATA PELAJARAN KESELURUHAN

3

Kod MP	Mata Pelajaran	Calon Daftar	Calon Ambil	Bilangan Gred & % Cemerlang				Bilangan Gred & % Kepujian				Bilangan & %		Bilangan & %		Titik Hadir	GPMP	
				A+	A	A-	JUM	B+	B+	C+	C	JUM	D	E	Lulus	Gagal		
1	1103 BAHASA MELAYU	37089	36371	2208	2553	4314	9075	4829	4756	3951	2914	16450	4595	3163	33283	3088	716	4.60
				6.07	7.02	11.86	24.95	13.28	13.08	10.86	8.01	45.23	12.63	8.70	91.51	8.49		
2	1119 BAHASA INGGERIS	37089	36298	1042	2135	1544	4721	1918	2473	2488	2472	9351	6937	6261	27270	9028	790	6.28
				2.87	5.88	4.25	13.01	5.28	6.81	6.85	6.81	25.76	19.11	17.25	75.13	24.87		
3	1223 PENDIDIKAN ISLAM	11162	10859	155	420	888	1463	1332	1555	1745	1674	6306	783	617	9169	1690	303	5.23
				1.43	3.87	8.18	13.47	12.27	14.32	16.07	15.42	58.07	7.21	5.68	84.44	15.56		
4	1225 PENDIDIKAN MORAL	25029	24453	848	1279	2757	4884	3076	2836	2634	2966	11312	2630	2122	20948	3505	575	5.09
				3.47	5.23	11.27	19.97	12.58	10.78	10.77	12.13	46.26	10.76	8.68	85.67	14.33		
5	1249 SELARAH	37089	36159	1051	1135	1258	3444	1652	2153	2677	3670	10152	4774	5989	24359	11800	930	6.64
				2.91	3.14	3.48	9.52	4.57	5.95	7.40	10.15	28.08	13.20	16.56	67.37	32.63		
6	1449 MATHEMATICS	37089	36201	2611	3834	1548	7983	1484	1774	1961	2061	7280	5167	5570	27010	9191	888	5.86
				7.21	10.59	4.28	22.08	4.10	4.90	5.42	5.69	20.11	14.27	18.15	74.61	25.39		
7	1511 SCIENCE	24525	23805	660	750	730	2140	1203	2042	3064	3561	9870	5012	4729	21751	1854	920	5.94
				2.80	3.18	3.09	9.07	5.10	8.65	12.98	15.09	41.81	21.23	20.03	92.15	7.85		
8	2205 LITERATURE IN ENGLISH	56	56	2	8	1	11	2	5	2	13	22	8	10	51	5	0	5.45
				3.57	14.29	1.79	19.64	3.57	8.93	3.57	23.21	39.29	14.29	17.86	91.07	8.93		
9	2215 KESUSASTERAN MELAYU	6291	6031	1	31	119	151	302	535	704	684	2225	1208	955	4539	1492	260	6.71
				0.02	0.51	1.97	2.50	5.01	8.87	11.67	11.34	36.89	20.03	15.83	75.26	24.74		
10	2280 GEOGRAFI	7088	6853	19	135	256	410	492	781	979	1039	3291	1405	905	6011	842	235	5.99
				0.28	1.97	3.74	5.98	7.18	11.40	14.29	15.16	48.02	20.50	13.21	87.71	12.29		
11	2361 BAHASA ARAB TINGGI	960	953	5	10	18	33	42	64	70	116	292	247	255	827	126	7	6.69
				0.52	1.05	1.89	3.46	4.41	6.72	7.35	12.17	30.64	25.92	26.76	86.78	13.22		
12	2611 PENDIDIKAN SENI VISUAL	16772	15180	250	342	1244	1836	2586	3628	3337	2056	11607	1073	425	14941	239	1592	4.43
				1.65	2.25	8.19	12.09	17.04	23.90	21.98	13.54	76.46	7.07	2.80	98.43	1.57		

**JABATAN PELAJARAN SARAWAK**  
**PEPERIKSAAN SIUL PELAJARAN MALAYSIA 2010**  
**ANALISIS PRESTASI MATA PELAJARAN KESELURUHAN**

BIL	KOD MPEL	MATA PELAJARAN	BIL DAFTAR	BIL AMBIL	PERATUS PERINGKAT						JUMLAH & % LULUS		BEZA (%) LULUS	GPMP		BEZA GPMP	
					CEMERLANG		KEPUJIAN		LULUS								
					BIL	%	BIL	%	BIL	%	2010	2009	2010 - 2009	2010	2009	2010 - 2009	
1	1103	BAHASA MELAYU	36000	35249	8160	23.15	16577	47.03	7615	21.60	32352	33283	91.51	0.27	4.66	4.89	0.23
2	1119	BAHASA INGGERIS	36000	35103	4673	13.31	9306	26.51	13097	37.31	27076	27270	75.13	2.00	6.20	6.47	0.27
3	1223	PENDIDIKAN ISLAM	11075	10714	1416	13.22	6453	60.23	1328	12.39	9197	9169	85.84	1.40	5.18	5.31	0.13
4	1225	PENDIDIKAN MORAL	24061	23399	4461	19.06	11201	47.87	3866	16.52	19528	20948	83.46	-2.21	5.12	5.27	0.16
5	1249	SEJARAH	36000	35020	4128	11.79	10965	31.31	9892	28.25	24985	24359	71.34	3.98	6.30	6.84	0.54
6	1449	MATHEMATICS	36000	34954	8528	24.40	7990	22.86	11187	32.00	27705	27010	79.26	4.65	5.56	6.31	0.76
7	1511	SCIENCE	23575	22556	2196	9.74	11027	48.89	7797	34.57	21020	21751	93.19	1.04	5.63	6.11	0.48
8	2205	LITERATURE IN ENGLISH	48	48	5	10.42	20	41.67	21	43.75	46	51	95.83	4.76	5.90	5.65	-0.25
9	2215	KESUSASTERAAN MELAYU	6020	5744	418	7.28	2224	38.72	1800	31.34	4442	4539	77.33	2.07	6.31	6.71	0.40
10	2280	GEOGRAFI	6474	6241	226	3.62	2223	35.62	2323	37.22	4772	6011	76.46	-11.25	6.73	6.00	-0.73
11	2361	BAHASA ARAB TINGGI	862	859	36	4.19	198	23.05	441	51.34	675	827	78.58	-8.20	7.03	6.73	-0.30
12	2611	PENDIDIKAN SENI VISUAL	16127	14667	1603	10.93	11427	77.91	1448	9.87	14478	14941	98.71	0.29	4.45	4.50	0.05

**JABATAN PELAJARAN SARAWAK**  
**PEPERIKSAAN SIJIL PELAJARAN MALAYSIA 2011**  
**ANALISIS PRESTASI MATA PELAJARAN KESELURUHAN**

BIL	KOD MPKL	MATA PELAJARAN	BIL DAFTAR	BIL AMBIL	PERATUS PERINGKAT						JUMLAH & % LULUS		BEZA (%) LULUS	GPMP		BEZA GPMP	
					CEMERLANG		KEPUJIAN		LULUS		2011	2010		2011	2010		
					BIL	%	BIL	%	BIL	%			2011			2010	2011
1	1103	BAHASA MELAYU	35337	34649	8138	23.49	15920	45.95	7719	22.28	31777 91.71	32352 91.78	-0.07	4.69	4.90	0.21	
2	1119	BAHASA INGGERIS	35103	34408	5368	15.60	9415	27.36	11329	32.93	26112 75.89	27076 77.13	-1.24	6.02	6.41	0.39	
3	1223	PENDIDIKAN ISLAM	10862	10413	1793	17.22	6041	56.01	1226	11.77	9060 87.01	9197 85.84	1.17	4.90	5.21	0.32	
4	1225	PENDIDIKAN MORAL	23565	23017	5132	22.30	11336	49.25	3203	13.92	19671 85.46	19528 83.46	2.01	4.81	5.23	0.42	
5	1249	SELARAH	35103	34352	5925	17.25	13326	38.79	9074	26.41	28325 82.46	24985 71.34	11.11	5.54	6.48	0.94	
6	1449	MATHEMATICS	35102	34348	8049	23.43	8074	23.51	11543	33.61	27666 80.55	27705 79.26	1.28	5.59	6.04	0.45	
7	1511	SCIENCE	23635	22830	2655	11.63	10782	47.23	7950	34.82	21387 93.68	21020 93.19	0.49	5.51	5.73	0.22	
8	2205	LITERATURE IN ENGLISH	56	56	7	12.50	12	21.43	24	42.86	43 76.79	46 95.83	-19.05	6.41	5.90	-0.51	
9	2215	KESUSASTERAAN MELAYU	5109	4864	550	11.31	2063	42.41	1412	29.03	4025 82.75	4442 77.33	5.42	5.79	6.33	0.56	
10	2280	GEOGRAFI	6269	6052	479	7.91	2700	44.61	2054	33.94	5233 86.47	4772 76.46	10.01	5.99	6.76	0.77	
11	2361	BAHASA ARAB TINGGI	875	870	30	3.45	204	23.45	359	41.26	593 68.16	675 78.58	-10.42	7.18	7.08	-0.10	
12	2611	PENDIDIKAN SENI VISUAL	15334	13981	1443	10.32	11091	79.33	1276	9.13	13810 98.78	14478 98.71	0.07	4.44	4.50	0.06	

